

REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING | CINE | D
N° 24 JULIO/AGOSTO 2K8
Battlefield: Bad Company
Metal Gear Solid 4
Civilization Revolution
Lego Indiana Jones
El Increíble Hulk
Final Fantasy Tactics A2
Top Spin 3
Boom Blox
Beijing 2008
Mass Effect
Ninja Gaiden 2
Speed Racer
AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
9 771888 607001



SÓLO PARA
PSP
PlayStation Portable
CLANK
AGENTE SECRETO
eu.playstation.com
TIENE CLASE Y ESTILO. ES EXPERTO EN VINOS,
EN COCHES DEPORTIVOS Y RESULTA
IRRESISTIBLE PARA TODAS LAS MUJERES...
(SÍ, ES EL DE LA DERECHA)
RATCHET ESTÁ EN PRISIÓN POR UN CRIMEN QUE NO HA COMETIDO Y CLANK ESTÁ AHORA AL MANDO, ¿ESTÁ RATCHET PERDIDO?
LA SAGA RATCHET AND CLANK HA VUELTO, PERO CON LOS PAPELES CAMBIADOS. CON UNA DEVASTADORA SELECCIÓN DE INGENIOSAS ARMAS EN EL EQUIPAJE
Y VESTIDO PARA IMPRESIONAR, ¿CONSEGUIRÁ CLANK PONERSE A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS PARA SALVAR A SU AMIGO?
7+
www.pegi.info

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Guipúzcoa, 10
28020 Madrid
Telf.: 915543967
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
Guillermo Ballestero
Carlos Segura
Mario Fernández
Pablo Molina
Hugo Lanchares
Eduardo G.
Álvaro Molina
Enrique Luque
Ilde Cortés
Omar Álvarez
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
Juanma Pedreguera
Miguel Pérez
Mariano Mazarío
Alejandro Serrano
Jesús García

ILUSTRADOR
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel V.
Mab

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es

EL FUTURO DE LOS JUEGOS DE PC

De todos es sabido que las ventas de los juegos para PC no atraviesan el mejor momento en términos generales. Y más concretamente en nuestro país, donde la piratería hace verdaderos estragos. Sin embargo hay un pequeño grupo de títulos a los que parece no afectarles en absoluto esta preocupante crisis, y nos estamos refiriendo a los MMORPG o juegos de rol multijugador online. Encabezados por el mega-crack "World of WarCraft", estos juegos han sabido aprovechar las ventajas del entorno PC y han atrapado a millones de jugadores en todo el mundo, quienes incluso aparte de tener que "acoquinar" por el juego en sí, mes tras mes también pagan religiosamente una cuota mensual. Sin duda alguna el porvenir de los juegos para este soporte está muy ligado a este tipo de producciones, a las que se ha sumado el gran "Age of Conan: Hyborian Adventures", una aventura que va a manteneros ocupados durante muchos meses. ¡Pasadlo muy bien durante las vacaciones!



CONTENIDOS

EL CABALLERO OSCURO PELEARÁ EN EL UNIVERSO LEGO

JUGAMOS CON LEGO BATMAN





Recientemente volamos a Manchester para poder traeros las primeras impresiones sobre el próximo título de la ya prolífica franquicia "LEGO". Cuando preguntamos a Traveller´s Tales el por qué inspirarse en Batman para realizar un nuevo título de la saga, comprendimos hasta qué punto Gotham City y sus estrafalarios personajes lograrán adaptarse a los entornos de los populares juguetes.

Por lo que pudimos comprobar, podremos jugar a dobles en tiempo real en cualquier punto de la partida (se ha corregido la torpe cámara de otras entregas) y se mantendrá la resultona mecánica que combina con inteligencia plataformas, puzzles y acción (eso sí, en esta ocasión el título tenderá más hacia esta característica), aunque el marco cambiará de forma radical. "LEGO Batman" será ante todo muy condescendiente con los fans del cómic original, presentando un cartel de personajes impresionante (desde grandes conocidos como Robin o Joker a auténticas rarezas como Killer Croc). Se recuperará también la estética y espíritu de los números de las décadas 50 y 60 que combinará a la perfección con el icónico humor de la franquicia "LEGO", potenciado gracias a la nueva generación: los entornos serán más oscuros que en otras entregas, veremos una impresionante física del agua o texturas en alta resolución… pero siempre respetando las "leyes" de la saga.

Otro factor radical de esta entrega es que por primera vez Traveller´s Tales no interpretará de forma literal una serie de películas ("Star Wars" o el reciente "Indiana Jones") y va a poder conformar una historia a placer (narrada con brillantes secuencias de vídeo y viñetas animadas) y permitiendo así enfocar los niveles de forma más apropiada para un videojuego.

La versión de Nintendo DS sorprenderá por su solidez, incluyendo algunas curiosísimas fases en las que deberemos pilotar el Batmovil bajo un scroll vertical al más puro estilo shooter clásico. Las piezas de LEGO construirán al misterioso súper héroe a partir del próximo otoño.

"SPACE CHIMPS" SE CUELA EN LAS CONSOLAS

¡MONOS EN EL ESPACIO!

El 22 de Agosto se estrenará la nueva película de animación de los productores de "Shrek", que llevará por título "Space Chimps". Los protagonistas serán un grupo de chimpancés que por culpa de un accidente irán a parar a un mundo desconocido. Bien, pues Brash Entertainment va a poner a la venta en esas mismas fechas las versiones para PS2, Xbox 360, Wii y Nintendo DS del videojuego oficial basado en esta fantástica comedia, aventura que constará de 11 niveles, buenos gráficos y enemigos inéditos en el film. ●



"STRANGER", LO MÁS NUEVO DE PLANETA

UN RPG DIFERENTE





Si estáis buscando un nuevo juego de rol para PC que echaros a la boca, no busquéis más, porque Planeta acaba de poner a la venta el trabajo más reciente de Fireglow Games, "Stranger". Kront es el tétrico lugar en el que tenemos que pelear contra interminables hordas de bestias que harán lo posible por acabar con nosotros. Por lo tanto, nuestra meta principal en "Stranger" es guiar a nuestro protagonista (podemos escoger entre varios personajes) por decorados variopintos e intentar salir con vida de cada uno de los enfrentamientos. A nuestra disposición tenemos un pequeño ejército de aliados a los que podemos indicar distintas órdenes en función de sus características, ya que algunos de ellos tienen la capacidad de volar, otros de trepar por distintas superficies… Aparte de esto también es posible echar mano de otro aliado, la Magia, que juega un papel vital en la aventura. "Stranger" es uno de los RPG para PC más curiosos que se han puesto a la venta en los últimos meses. ●

NINTENDO DS, AÚN MÁS ATRACTIVA

NUEVOS COLORES PARA DS LITE

Recientemente Nintendo ha puesto en liza tres nuevos colores para su consola portátil (que se añaden a los consabidos negro, blanco y rosa), a cual más atractivo: rojo, turquesa y verde pistacho. Y para que lo sepáis, este último color es exclusivo para el mercado europeo, gesto con el que Nintendo quiere premiar el apoyo incondicional que han puesto millones de usuarios del viejo continente en esta gran consola portátil. El precio de estos tres nuevos modelos es exactamente el mismo que el que presentan los actuales, es decir, 149, 95 euros (PVP recomendado). Si aún no tienes una Nintendo DS Lite, es el momento oportuno. ●



JUEGA CON "KART N´ CRAZY"

¡CON KARTS Y A LO LOCO!





El pasado 6 de Mayo el recinto Carlos Sainz Center de Madrid (especializado en carreras de karts) vivió una jornada muy interesante, ya que sirvió como marco incomparable para la presentación del juego "Kart n´Crazy". Este alocado título de carreras de karts es lo último que ofrece el portal GOA.com, lugar que ofrece juegos gratuitos online multijugador de una calidad más que contrastada.

Las cualidades de "Kart n´Crazy" son múltiples, empezando por la posibilidad de poder disputar carreras contra otros quince jugadores más. Existen cuatro modalidades de juego principales, incluyendo carreras por equipos o todos contra todos.

En cuanto a la variedad de circuitos, apuntad que es posible correr en más de una treintena de ellos, cada uno con sus propias características y ambientación. Además estas pistas poseen elementos interactivos y trampas, por lo que siempre hay que estar con un ojo alerta. Ocho pilotos son los protagonistas de cada prueba, contando cada uno de ellos con sus atributos exclusivos así como de su propio coche. Y todos tienen en común que desprenden una gran simpatía y desparpajo.

"Kart n´Crazy" es un título muy ameno y, repetimos, totalmente gratuito, que además puede ser jugado desde casi cualquier PC porque sus requerimientos mínimos de sistema son realmente bajos. Si queréis pasar un buen rato jugando online contra jugadores de todo tipo, probad este interesante título de carreras. ●

ASÍ LO ASEGURA UN ESTUDIO REALIZADO POR ISFE-NIELSEN

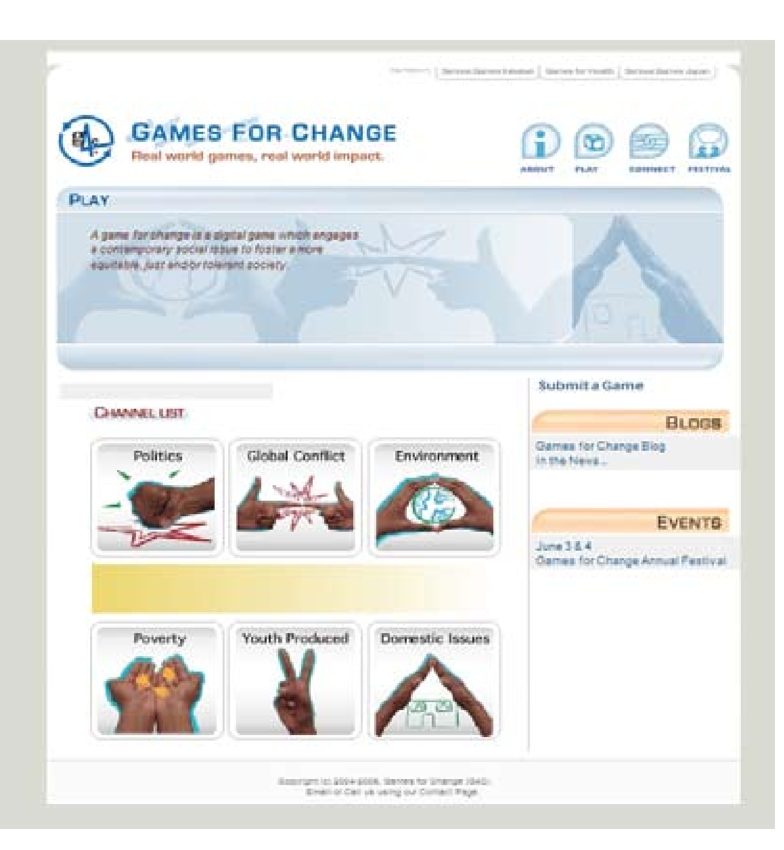
LOS EUROPEOS AMAMOS LOS VIDEOJUEGOS

Los europeos encontramos en los videojuegos una de las formas más placenteras, relajantes y entretenidas para disfrutar de nuestro tiempo de ocio. Esta es la conclusión principal que se extrae del reciente estudio llevado a cabo por la Federación Europea de Software Interactivo, en el que se tomaron datos de personas comprendidas entre los 16 y los 49 años procedentes de 15 mercados distintos. Según la encuesta, pasamos el mismo tiempo jugando con los videojuegos que viendo la televisión, dedicando entre 6 y 14 horas semanales a dicha actividad. El estudio también saca a relucir que cada vez son más los padres que pasan el tiempo junto a sus hijos jugando con videojuegos. Y lo mismo ocurre con el segmento femenino, ya que paulatinamente son más las mujeres que se interesan por esta forma de ocio. Por tanto este estudio no viene más que a ratificar lo que todo el mundo ya conoce, y es que este sector cada día crece más.

UNA GRAN PROPUESTA DE AMD

AMD CAMBIA EL JUEGO







La compañía AMD, conocida especialmente por sus componentes informáticos de altas prestaciones, acaba de llevar a cabo una interesante iniciativa. Y es que bajo el nombre de "AMD Cambia el Juego", la compañía organizó un programa especial para los niños en el que se les enseñaba a desarrollar juegos en formato digital y con un alto contenido social. De esta forma AMD ha querido potenciar la creatividad y las habilidades técnicas de los niños en el área de la creación de juegos, uno de los campos con más futuro a corto y medio plazo.

En palabras del propio Dirk Meyer, Presidente y Director de Operaciones de AMD, "tenemos una oportunidad estupenda para aprovechar la pasión de los niños por los juegos a la vez que enseñamos las habilidades en las que deben destacar en nuestra economía digital del siglo XXI". Y desde nuestro punto de vista, estamos de acuerdo con estas afirmaciones.

Además AMD también está convencida de que a través de los juegos actuales los niños pueden aprender muchos valores importantes de la vida, así como entender problemas cotidianos con mayor facilidad (como el hambre, las guerras, etc.) y convertirse en ciudadanos comprometidos con la sociedad en general.

En fin, que el evento "AMD Cambia el Juego" está pensado por y para los niños, iniciativa muy plausible y que esperamos que tenga continuidad en el futuro.






UN SIMULADOR DE ALTURA

PILOTA UN BOEING 747

Dentro de nada, concretamente el 25 de Junio, se pondrá a la venta el espectacular simulador de vuelo "Queen of the Skies 747-400 X" para PC, que será un add-on compatible con el exitoso "Flight Simulator X" de Microsoft.
Este completísimo simulador nos permitirá experimentar lo que se siente al pilotar un monstruo de los cielos como es un Boeing 747, aparato que estará reproducido con todo lujo de detalles. El diseño de la cabina será fotorrealista y el sistema de navegación que incorporará el título estará programado de manera perfecta, siendo muy similar al que presentan los esquemas de ingeniería real. En fin, que todos aquellos que se pirren por este tipo de simuladores encontrarán en "Queen of the Skies 747-400" un título completísimo, que contará con un precio de venta que rondará los 60 euros.


MadWorld

SEGA SE UNE A PLATINUM GAMES

UN ACUERDO MUY FRUCTÍFERO

Menuda noticia que se ha producido este mes. SEGA ha llegado a un acuerdo para distribuir cuatro nuevos juegos de la recientemente creada compañía Platinum Games. Lo interesante de verdad es que esta compañía está formada por varios ex-miembros de Capcom de reputadísima trayectoria, como son Shinji Mikami (autor de "Resident Evil", "Dino Crisis"), Hideki Kamiya ("Devil May Cry") y Atsushi Inaba ("Okami", "Viewtiful Joe"). Por medio de este anuncio SEGA se compromete a distribuir cuatro nuevos lanzamientos que aparecerán a lo largo de los próximos meses, de los cuales se han revelado tres de ellos: "MadWorld" para Wii, "Infinite Line" para Nintendo DS y "Bayonetta" para PlayStation 3 y Xbox 360. El cuarto proyecto, el que está siendo dirigido por el propio Shinji Mikami, se desvelará también en breve. Todos estos juegos poseen un aspecto extraordinario y darán mucho que hablar en los próximos meses.

"AGE OF CONAN" ARRASA EN VENTAS

UN ÉXITO BÁRBARO

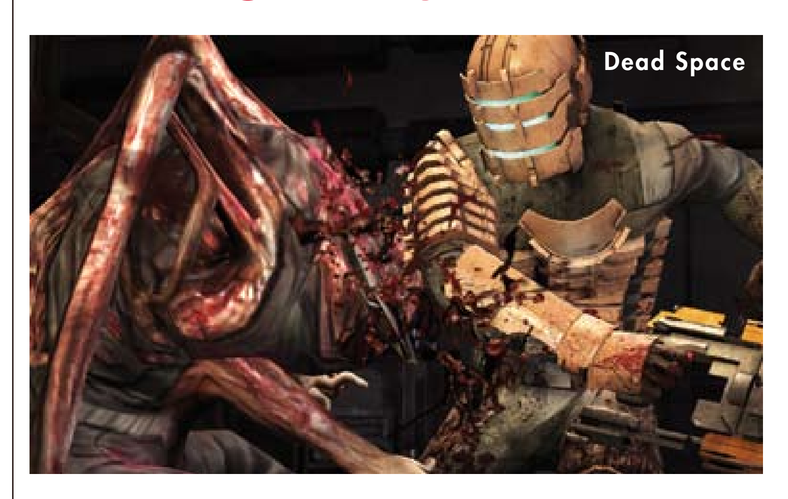


Era algo cantado, pero no por ello deja de ser relevante. Y es que el juego de rol online para PC "Age of Conan: Hyborian Adventures", nuestro juego de portada, ha conseguido unas ventas increíbles en todo el mundo, incluyendo nuestro país. En su primer fin de semana a la venta, los jugadores españoles han acabado con todas las unidades de la edición de coleccionista que se habían colocado en las tiendas. Ese hecho, unido a que la edición estándar fue el título de PC más vendido con mucha diferencia, han supuesto un éxito sin precedentes para este fenomenal trabajo de Funcom.



"DEAD SPACE", "MERCENARIES 2" Y "MIRROR´S EDGE" AL DESCUBIERTO

TRÍO DE ASES DE EA GAMES


Dead Space

Electronic Arts nos invitó a la presentación de tres de sus mejores juegos que van a aparecer en este año, "Dead Space", "Mirror´s Edge" y "Mercenaries 2". El primero será un "survival horror" de ambientación "Sci-fi", el segundo nos sorprenderá con una buena ración de plataformas y acción en primera persona y el último seguirá los pasos de juegos como "GTA" o "Just Cause". El mes que viene os hablaremos más en profundidad de todos ellos.

NUEVA CITA DEL TORNEO DE PACKARD BELL

IPOWERGAMES 2008







París será la sede donde se celebrará la edición 2008 de los ipowergames de Packard Bell, el ya famoso torneo europeo de videojuegos. El extraordinario recinto de Palais Omnisports de París Bercy va a ser el sitio que acoja dicho evento, que tendrá lugar entre los días 4 y 5 de Julio. Los países que van a tomar parte en la competición son ocho (Alemania, Reino Unido, Países Bajos, Italia, Francia, Bélgica, Suiza y España) y tanto jugadores aficionados como semi-profesionales deberán demostrar que son los mejores jugando a los títulos "Call of Duty 4" y "RACE 07".

Durante todo el evento se emplearán los potentes ordenadores de Packard Bell "ipower", que es el modelo oficial de los torneos Electronic Sports World Cup y del Mundial de Gaming. Podéis seguir las evoluciones de estos ipowergames 2008 en la página oficial, www.ipowergames.net



DESCUBRE "VELVET ASSASSIN"

UN ASESINO DE TERCIOPELO

A finales de este año los usuarios de Xbox 360 y PC van a poder disfrutar de una nueva heroína dentro de los juegos de acción y espionaje, que llevará por nombre Violette Szabo. Con la Segunda Guerra Mundial como telón de fondo, la misión de esta chica será la de infiltrarse entre las líneas nazis enemigas y ayudar al gobierno británico para el que trabajará. Toda la aventura transcurrirá bajo una perspectiva en tercera persona que nos acompañará durante las 12 misiones que incorporará el juego. En ellas habrá que liquidar a una buena cantidad de soldados alemanes, y para lograrlo podremos emplear un amplio surtido de armas, todas ellas extraídas de la década de los 40. Los entornos estarán realizados buscando el máximo realismo, al igual que la forma con la que será posible fulminar a los rivales. Replay Studios y Gamecock Media están volcándose con este proyecto, que puede acabar convirtiéndose en una de las grandes revelaciones de la temporada. ●







GAMELAB SE CELEBRARÁ EN GIJÓN ESTE VERANO

UN EVENTO MUY ESPECIAL

ING, Telefónica, Microsoft y Sony Computer Entertainment son los patrocinadores principales de un acontecimiento muy importante que se celebrará en Gijón los días 10 y 11 de Julio, Gamelab. Este evento consistirá en una serie de mesas redondas, conferencias, talleres de programación y presentaciones que estarán concebidas para activar la profesionalización y el desarrollo en nuestro país del sector del Entretenimiento Electrónico.

A esta cita acudirán profesionales del sector de empresas tan conocidas como Electronic Arts, Pyro Studios, Mercury Steam o Virtual Toys, que abordarán temas tan interesantes como el extraordinario impacto de los videojuegos en la sociedad, su futuro en el panorama internacional o la eterna cuestión de si puede considerarse a este tipo de entretenimiento como una forma más de arte. Si os parece interesante esta iniciativa bautizada como Gamelab, podéis encontrar más información en su página web, www.gamelab.es

GANADORES

SORTEO NFS PROSTREET

VIDEOJUEGO NFS PRO STREET
Carlos Sierra - Badajoz
Manuel Lopera - Sevilla
Adrián Redondo - Barcelona
Rosa María Cuevas - Jaén
Carla Espinosa - Valladolid
Jenifer Hurtado - Asturias
Nicolás Recio - Madrid
Alberto Cano - Cádiz
Miguel Ángel Yañez - Alicante
Ángel José Rueda - Madrid



SORTEO MEDIAGATE

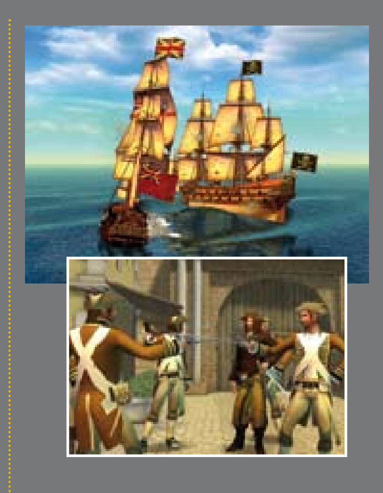
MEDIAGATE 350 SHD
María Piñar - Madrid

MEDIAGATE MG-25P
Nuria Gutierrez - Madrid



SORTEO LA SOMBRA DEL REINO

DVD LA SOMBRA DEL REINO
Maribel Ortega - Madrid
Pablo Real - Zaragoza
Tomás Gómez - León
Gonzalo Antón - Barcelona
Diego Guerra - Palma de Mallorca



SORTEO PIRATES OF BURNING SEA

VIDEOJUEGO PC PIRATES OF BURNING SEA
Juan Alarcón - Barcelona
Borja Velasco - Barcelona
Antón Villa - Barcelona
Jorge Pintor - Zamora
Iñaki Lamelas - Burgos

CONCURSO CAMISETA PAU GASOL

CAMISETA PAU GASOL
José Miguel Ojeda - Madrid
Sergio Fuentes - Granada

CONCURSO WEB CIBERGAMERS

MEDIAGATE 350 SHD
Javier Cabrera - Madrid

VIDEOJUEGO CALL OF DUTY
José Vicente - Madrid
Rosa valiente - Madrid
Verónica Guzmán - Madrid
Eli Gamonal - Madrid



¡APÚNTATE AL TORNEO!

CAMPEONATO NACIONAL DE WORLDSHIFT

La compañía FX Interactive va a poner en marcha a partir de Septiembre un campeonato nacional de "WorldShift", el gran juego de estrategia del que podéis leer su análisis unas páginas más adelante. El torneo tendrá lugar en casi una decena de salas Ciber de toda España, actuando como organizadores las franquicias Ciberplanet y NoProblem. El desarrollo de todo el evento podrá seguirse en nuestra página online, www.cibergamers.es, donde encontraréis información en tiempo real sobre el campeonato. Todos aquellos usuarios y clanes que quieran participar solo tienen que enviar un email a cibergamers@cibergamers.es con sus datos personales (nombre, localidad, provincia, teléfono y email) y le indicaremos la sala más cercana donde tendrán la oportunidad de jugar. Y del mismo modo, si posees una sala ciber y quieres unirte al campeonato, manda otro mail a la misma dirección con tus datos personales más otra información adicional acerca de la sala, como el nombre de esta, el número de ordenadores disponibles y su modelo y el sistema operativo de los mismos.





"DRAGON QUEST" SE AFIANZA EN NINTENDO DS

EL COMIENZO DE UNA TRILOGÍA

Square-Enix está apostando muy fuerte por la portátil de Nintendo. Una nueva prueba de ello es el anuncio de una nueva trilogía de "Dragon Quest", que saldrá exclusivamente en Nintendo DS y que constará de los episodios "DQ: Capítulos de los Elegidos", "DQ: The Hand of the Heavenly Bride" y "DQ: Realms of Reverie". El llamado "Capítulo de los Elegidos" será el primero en llegar (lo hará en Septiembre) y será un glorioso remake en 3D del clásico "Dragon Quest IV" de NES. Los amantes de los juegos de rol ya pueden ir haciéndose con una DS.



+ BREVES

Universal Pictures llevará a los cines el clásico de 2K Games "BioShock", film que estará dirigido y producido por Gore Verbinski, el mismo que dirigiera "Piratas del Caribe".



Codemasters ha llegado a un acuerdo con la FIA para desarrollar juegos basados en el Mundial de Fórmula 1. Disfrutaremos de ellos el año que viene en todos los sistemas.

Wii recibirá un nuevo episodio de "Castlevania", o al menos eso es lo que ha afirmado el máximo responsable de la saga, Koji Igarashi.



Activision lanzará en otoño "Guitar Hero: World Tour", la nueva entrega de su aclamado juego musical que traerá muchas novedades como nuevos instrumentos inalámbricos, incluyendo una batería eléctrica.

El RPG de Square-Enix exclusivo para Xbox 360 "Infinite Undiscovery" será lanzado el 2 de Septiembre en todo el mundo.



Nintendo DS acogerá a lo largo de este año o principios del que viene "Dragon Ball DS", una nueva aventura de Goku y sus amigos.

PSP Slim Plata Ed. Esp. Crisis Core + Final Fantasy VII Crisis Core

venta exclusiva tiendas GAME

por sólo 199,95 €

SONY
LIMITED EDITION
SLIM & LITE
PSP
PlayStation Portable
CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
16+
SQUARE ENIX.
FINAL FANTASY VII 10th ANNIVERSARY

Promoción limitada a 7.000 unidades. No acumulables a otras ofertas y promociones.



Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es



GAME
Tu especialista en videojuegos

REGRESA EL NINJA DE KONOHA

NARUTO ULTIMATE NINJA 3





Una de las series de animación y manga más seguidas en todo el mundo es Naruto, obra del talentoso Masashi Kishimoto. Esta franquicia ha dado vida a un montón de productos, incluyendo videojuegos. PlayStation 2 será la afortunada plataforma que acoja a partir de Septiembre la tercera entrega de la serie "Naruto Ultimate Ninja", un juego de lucha 3D que ya cuenta con el apoyo de miles de aficionados. En su regreso, Naruto y sus amigos podrán disfrutar de un perfecto modelado de la aldea en la que viven, la Aldea Oculta de la Hoja (también conocida como Konoha), que presentará un tamaño fantástico y un diseño clavado al de la serie original. En dicho lugar será posible llevar a cabo más de medio centenar de misiones, que estarán incluidas en un nuevo modo de juego llamado Ultimate Contest. Gracias a esta modalidad inédita el título ofrecerá más variedad que nunca, ya que aparte de participar en combates el juego también nos proporcionará otros elementos como exploración, plataformas y un toque de aventura.

Más de 40 personajes podrán ser controlados por el jugador, incluyendo tipos tan populares como Sasuke, Sakura, Rock Lee, Gaara, Neji o Shikamaru. Cuando estemos en pleno combate cada uno de estos ninjas podrá hacer uso de sus técnica especiales exclusivas, como el Byakugan de Neji o la Imitación de Sombra de Shikamaru. La recreación gráfica de todos estos personajes estará a la altura de las circunstancias, con modelados muy detallados en 3D que están animados a la perfección. Y como detalle para los más puristas, será posible escoger las voces originales en japonés de los personajes. ¡A ver si cunde el ejemplo!

Si sois fans de esta fantástica serie y poseéis una PS2, al regresar de las vacaciones de verano vais a tener una buena sorpresa esperándoos.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

12+
www.pegi.info

Supera todos los récords al mejor estilo Sonic.

Sonic irrumpe en la escena Smash con su velocidad inconfundible, su destreza y, por supuesto, ¡sus púas! El erizo más carismático del planeta puede ser un novato de la lucha, pero después de pasar años perfeccionando sus movimientos, puedes dar por sentado que no se queda atrás cuando comienza la acción. Gracias a su abanico de saltos supersónicos, derrotar a Sonic es una preocupación secundaria: ¡primero tendrás que cogerlo!

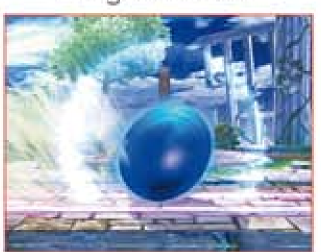
Habilidades Supersónicas

Ataque Teledirigido

Salto del Muelle

Torbellino





Especial
Juego final:
Super Sonic



Busca el Golpe Final desde el 27 de Junio.







UN LUGAR ACOGEDOR Y DIFERENTE

LITTLEBIGPLANET

Es muy difícil y complicado explicar en qué va a consistir el nuevo y fresquísimo trabajo de Media Molecule para PlayStation 3, ya que no existe nada igual en el panorama actual comparable a "LittleBigPlanet". Esta aventura mezclará los puzzles con las plataformas, pero proporcionará a los jugadores de la futura "comunidad LittleBigPlanet" una flexibilidad bestial a la hora de crear sus propios entornos.
La idea es que el personaje protagonista, Sackboy, va a ser capaz de interactuar y modificar los elementos que aparezcan en cada uno de los niveles. Así, este extraño personaje podrá transformar, rotar y realizar muchas más acciones con los objetos. Hasta tal punto será así, que incluso podremos crear nuestro propio mundo e invitar a nuestros amigos para que lo visiten. Y por lo que hemos podido ver, crear un nivel más o menos trabajado partiendo desde cero podrá llevarnos fácilmente una hora (o más incluso), así que las posibilidades y duración de esta aventura prometen ser enormes.
Algunas personas que lo han probado lo comparan con el también excepcional "Animal Crossing" de Nintendo. Pero en nuestra opinión, y aunque es cierto que ambos títulos comparten ciertas semejanzas (como el hecho de poder invitar a otros jugadores a nuestros territorios virtuales), la mecánica de juego de ambos títulos y su orientación parecen bien distintos. Y lo mismo sucede con el estilo gráfico. "LittleBigPlanet" mostrará personajes más o menos sencillos pero bien animados, que se moverán por escenarios bastante coloridos y detallados. Además la física de los objetos estará muy trabajada, siendo uno de los aspectos en los que más se están esforzando los desarrolladores.
"LittleBigPlanet" es un título que puede tener "appeal" para todo tipo de jugadores, "hardcore" y "casual", hombres y mujeres, niños y adultos.
En Octubre estará listo.





¡REGRESAN LAS MASCOTAS DE RARE!

VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

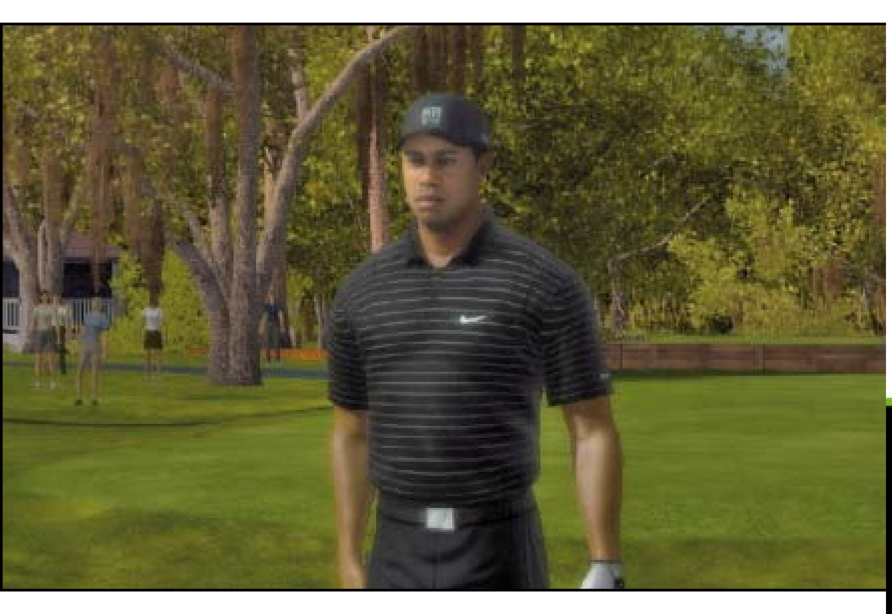
Con el primer "Viva Piñata" para Xbox 360 Rare (la otrora Second-Party estrella de Nintendo) volvió a dar muestras de su talento a la hora de crear juegos, cualidad que por desgracia había caído en el olvido desde que fichara por Microsoft en el año 2002. Tras el patinazo que supuso el engendro "Viva Piñata: Party Animals", un "spin-off" de segunda fila para la misma consola, Rare piensa dar continuidad a su grandiosa creación a partir de la segunda mitad de este año. Y es que con "Viva Piñata: Trouble in Paradise" sus creadores piensan engrandecer aún más esta franquicia, aportando una considerable cantidad de novedades que harán las delicias de los fans del original... y de todos aquellos que se lo perdieron.

La jugabilidad será más o menos la misma y tendremos que hacer todo lo posible por atraer y cuidar a esas adorables mascotas llamadas Piñatas. Todos los animales que se dejaron ver en el primer "Viva Piñata" reaparecerán en esta continuación, pero además estarán acompañados por otras 30 especies más, para sumar más de un centenar de especies diferentes. Cada una de estas razas poseerá sus características y gustos propios, así como un comportamiento exclusivo.

En esta ocasión podremos trastear con nuevos tipos de terreno, como superficies heladas o zonas desiertas. Como ya imaginaréis estas nuevas áreas estarán pobladas por varias de las nuevas razas de Piñatas, así como de una flora autóctona. El aspecto de todos los animalitos así como de los escenarios por los que se moverán será aún más colorista y detallado, conformando un apartado visual realmente único y cautivador. Con estas dulces Piñatas Microsoft parece haberse "agenciado" de un duro competidor para otras mascotas de la competencia como pueden ser los popularísimos Pokémon de Nintendo o los entrañables Chocobo y Slime de Square-Enix.

VUELVE EL TIGRE

TIGER WOODS PGA TOUR 09



Una de las mejores sagas (si no la más prestigiosa de todas) de golf, "Tiger Woods PGA Tour", va a regresar muy pronto a las consolas. Al menos a PS2, PS3, Xbox 360, Wii y PSP. Y va a hacerlo acompañado de pequeñas novedades con respecto a la edición anterior para hacer de esta entrega la más completa y profesional de todas.

Gracias al acuerdo que ha alcanzado EA Sports con GamerNet este título va a incorporar una experiencia de juego online mucho más potente y completa que nunca, aumentando así las prestaciones y duración del juego. Gráficamente estará sensiblemente más cuidado, tanto en lo que respecta al aspecto de los campos como al diseño de los jugadores. Y por último, tendremos a nuestra disposición los consejos de Hank Haney, uno de los tipos más reconocidos del mundo del golf que nos prestará su ayuda cuando la necesitemos. ¡Id perfeccionando vuestro "swing"!





UNA SAGA DE LEYENDA

GOLDEN AXE RIDERS

Secret Level es el grupo de programación que está al mando del desarrollo de "Golden Axe Riders", la nueva entrega de una de las franquicias de SEGA más importantes de toda su historia. El reto que tienen a sus espaldas es realmente duro, ya que el listón que dejó este beat´em up en los años 80 está realmente alto y los jugadores van a exigir la máxima calidad. De entrada, este nuevo episodio de "Golden Axe" traerá cambios importantes tanto en lo que se refiere a su jugabilidad y posibilidades como a su apartado técnico. Por un lado en "Golden Axe Riders" tendrán una importancia capital las monturas a las que podremos subirnos durante la aventura.

De momento se han confirmado cinco bestias que estarán esperando a que nos montemos sobre sus lomos y que responderán a los nombres de Raptor, Miragar, Cronoth, Lynth y Abrax. Los cuatro primeros monstruos serán totalmente nuevos, mientras que los Abrax les sonarán a los jugadores veteranos. Estas bestias serán las mismas que aparecieron en el original y serán capaces de dar coletazos y escupir fuego a los rivales.

Los que no repetirán protagonismo en esta ocasión serán el guerrero ni el enano, debido a que el único personaje controlable de "Golden Axe Riders" será la amazona Tyris Flare. A pesar de que este recorte en el número de personajes seleccionables no es de nuestro agrado, por lo menos hay que admitir que esta chica dispondrá de un buen número de movimientos de ataque (mandobles, presas, combos, contraataques...) para dar caña a los adversarios. Además su aspecto os dejará con los ojos haciendo chiribitas, fruto de su espectacular belleza y escasez de ropa. Muchas son las esperanzas que hemos depositado en esta nueva apuesta por "Golden Axe" por parte de SEGA. Crucemos los dedos para que el resultado final esté a la altura de lo que esta clásica saga se merece. ●

BATALLAS EN TIERRA MEDIA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: CONQUEST



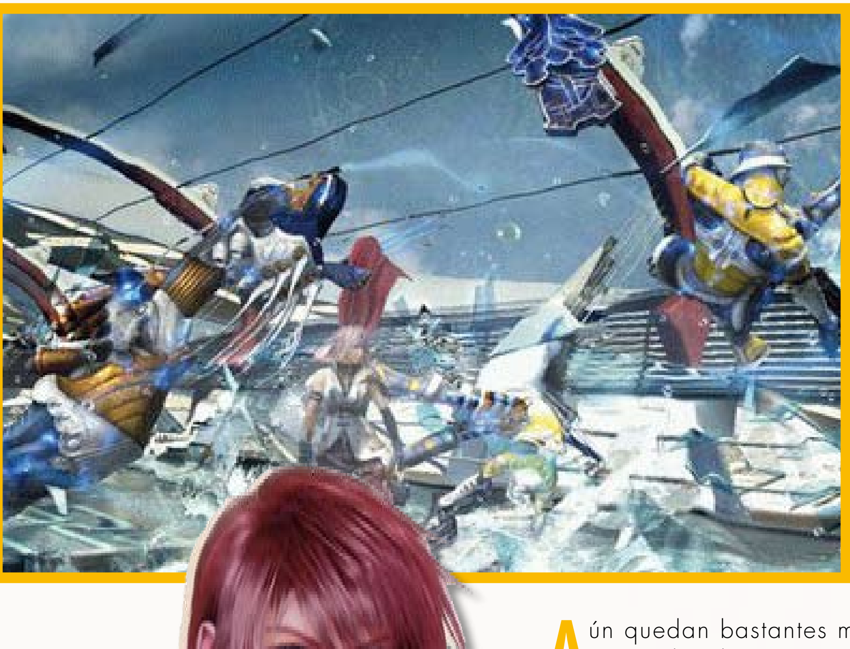
Estamos convencidos de que J.R.R. Tolkien jamás imaginó la repercusión que iba a tener en la sociedad su obra "El Señor de los Anillos". Su creación ha originado casi de todo, desde series o películas a muñecos o, por supuesto, videojuegos. En otoño y de la mano de Pandemic Studios y Electronic Arts los poseedores de PS3, Xbox 360, Nintendo DS y PC podrán paladear la última incursión en este terreno de tan popular franquicia, "El Señor de los Anillos: Conquest".

Este juego de acción incorporará un aliciente nunca vivido en títulos precedentes ambientados en el universo de Tolkien: la posibilidad de poder controlar a las fuerzas del mal. Orcos, Troles, Balrog y hasta el propio Sauron estarán bajo nuestro control y con ellos tendremos la oportunidad de conquistar la Tierra Media. Seguro que muchos de vosotros tenéis las mismas ganas que nosotros de probar este prometedor título. ¡Queremos hacerlo cuanto antes!



EL ESTRENO MÁS ESPERADO DE PS3

FINAL FANTASY XIII





Aún quedan bastantes meses para Square-Enix edite lo que promete ser su mejor juego de rol lanzado hasta la fecha, "Final Fantasy XIII" para PlayStation 3, pero no hemos podido resistirnos para ofreceros todos los detalles que se conocen sobre este proyecto. ¡Y son unos cuántos!

La trama principal de esta aventura girará en torno a Cocoon, una ciudad flotante que estará protegida por unos cristales mágicos para que los ciudadanos de Pulse, otra colonia vecina, no puedan acceder a ella. En cuanto a sus protagonistas principales, no se han desvelado demasiados, tan solo una bella joven llamada Lightning. Por lo que parece, Lightning gozará de una agilidad considerable y además tendrá unas aptitudes increíbles para el combate. Ya que los hemos mencionado, el sistema de batallas que incorporará "Final Fantasy XIII" será bastante novedoso. La intención de sus creadores es reunir lo mejor de los combates por turnos con la acción intrínseca de los duelos en tiempo real, para crear un sistema dinámico y espectacular. Durante estos enfrentamientos podremos echar mano de una amplia variedad de armas así como de toda clase de objetos y magias, por lo que siempre tendremos muchas opciones entre las que escoger.

En cuanto a su apartado gráfico, Square-Enix va a llevar al límite a la consola de Sony. Para ello está creando un potente motor gráfico llamado Crystal Tools, capaz de plasmar en pantalla entornos y personajes totalmente tridimensionales en tiempo real de una calidad similar a las imágenes de una secuencia de animación de última generación. "Final Fantasy XIII" tiene una pinta realmente bestial y puede suponer un impulso importante para PlayStation 3, sobre todo en Japón, donde sus ventas llevan estancadas desde hace ya unos meses. No en vano es el título más esperado (y de largo) por los usuarios japoneses.







CON LAS MANOS EN LA MASA

CAKE MANIA: IN THE MIX!

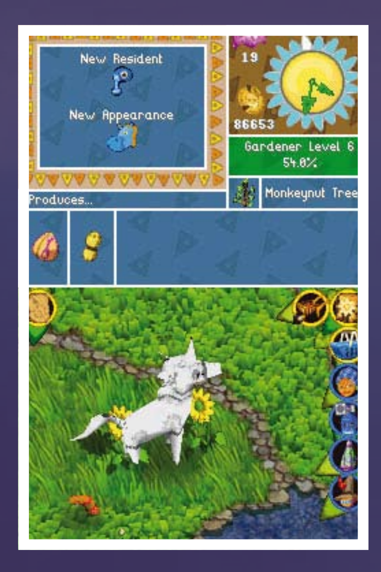
Gracias a este fenomenal juego de cocina muchos apasionados de Nintendo DS y PC han visto cómo sus dotes para la cocina han aumentado considerablemente. Y ahora esta curiosa franquicia ha puesto sus miras en la consola de sobremesa de Nintendo, Wii, que recibirá una versión adaptada de este título para principios del año que viene.
Al frente de una panadería, nuestra misión será la de ir aumentando nuestro negocio y crecer lentamente. Para ello tendremos que gestionar bien nuestros recursos, idear nuevos pasteles y hasta llevar las riendas de un negocio de "catering" vía telefónica. Y según han desvelado sus propios creadores, si hacemos bien las cosas podremos llevar nuestro negocio a lugares tan interesantes como junglas y selvas, zonas subacuáticas... ¡o hasta poner un establecimiento en la luna! Sin duda "Cake Mania: In the Mix!" va a suponer una original y sorprendente opción para todos los poseedores de una Wii.

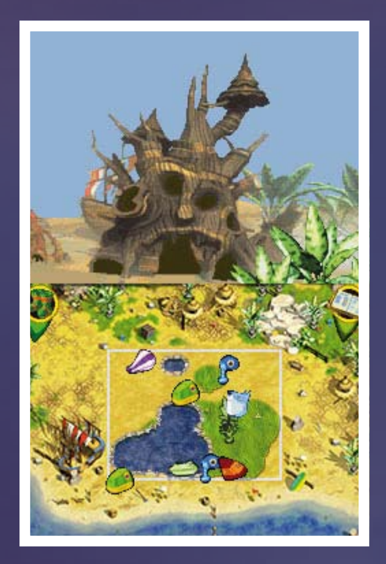


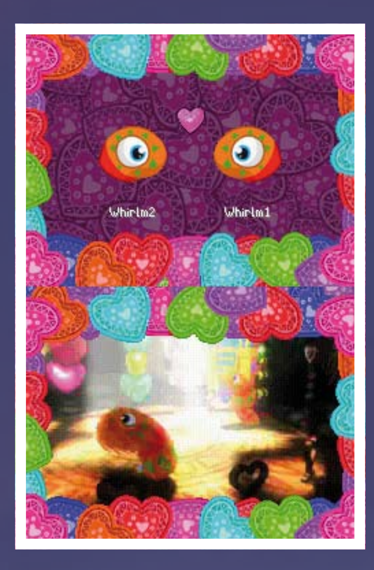
MÁS PIÑATAS, AHORA DE BOLSILLO

VIVA PIÑATA: POCKET PARADISE









Uno de los títulos más curiosos y entrañables de Xbox 360, "Viva Piñata", va a ser trasladado a las dos pantallas de Nintendo DS. ¿Y cómo va a ser posible una conversión de un título de Xbox 360 a la portátil de Nintendo con las notables diferencias técnicas que existen entre ambas máquinas? Pues con mucho esfuerzo y un nuevo e inteligente diseño de juego.

Esta versión portátil, que llevará por título "Viva Piñata: Pocket Paradise", conservará la misma mecánica de juego que el original. Nuestra tarea primordial será la de convertirnos en jardineros, teniendo que cuidar un pequeño recinto de la mejor forma posible. La gracia del título consistirá en que, si lo hacemos bien, paulatinamente irán llegando a nuestro terreno unos curiosos y divertidos animalitos llamados Piñatas, quienes irán formando parte del entorno de nuestro jardín. Cuanto más facilidades y comodidades les demos a estos animales, mayor será su proliferación.

Al pasar a formar una parte importante de nuestro jardín, nuestra labor como jardineros también se extenderá al cuidado y observación de estas adorables mascotas. Estos seres serán capaces de alimentarse, jugar, comunicarse y hasta enamorarse y reproducirse. Vamos, que parecerán estar vivos y gozarán de una personalidad muy definida. En este sentido, el despampanante aspecto gráfico que ostentará el juego también jugará un papel fundamental. Las Piñatas estarán recreadas en 3D y llamarán la atención por sus fluidas animaciones y excepcional colorido. El aspecto del jardín también estará muy logrado, y gracias a una perspectiva cenital picada podremos apreciar con detalle cualquier recoveco.

Por último, el sistema de control se adaptará convenientemente para que cualquier faceta del juego pueda ser controlada mediante la stylus. "Viva Piñata: Pocket Paradise" será lanzado en los próximos meses y se convertirá en uno de los títulos más encantadores y especiales de Nintendo DS.



¿Lo aguantará tu cabeza?

Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.

Enfréntate a un mundo de estructuras increíbles que pondrán a prueba tu inteligencia. Ilusiones ópticas que jugarán contigo. Perspectivas que te sorprenderán. Deja que tu cerebro te muestre caminos que antes no existían. Y recuerda, lo que ves es lo que es. Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.

www.echochromegame.com



PlayStation Portable

echochrome
Un desafío para tu mente



UNA GRAN ODISEA

TOO HUMAN

Ya os hemos hablado más de una vez acerca de esta aventura exclusiva para Xbox 360 que prepara Silicon Knights (los creadores de "Eternal Darkness" para GameCube, entre otros trabajos), pero es que recientemente hemos conocido nuevos detalles. Puede que el más relevante de todos sea su fecha de salida, que ha quedado fijada para el día 29 de Agosto exactamente. Buena noticia esta. Por otro lado, también se ha confirmado la presencia de un modo cooperativo online para dos jugadores (no cuatro como se especulaba hace unos meses), opción que promete convertirse en una de las grandes bazas de esta aventura de ciencia ficción.

Cuando juguemos a dobles, los niveles de acción subirán muchos enteros. El número de personajes que llegarán a aparecer en pantalla será descomunal y viviremos muchos momentos de una gran intensidad. Por otro lado, y pasando ya al plano técnico, el motor gráfico no sufrirá ninguna merma en sus prestaciones cuando juguemos acompañados. A pesar de las decenas de disparos, explosiones, efectos de luz y objetos que se darán cita en pantalla de manera simultánea, el título siempre respetará una tasa aceptable de cuadros por segundo para asegurar una jugabilidad siempre estable.

En cuanto al intercambio de objetos, podremos llevar a cabo dichos trueques con cualquiera que se conecte con nosotros. Este hecho probablemente fomente una pequeña comunidad en torno al juego, ya que según los responsables de Silicon Knights el intercambio de items se convertirá en una tarea clave, puesto que nuestros personajes podrán aumentar considerablemente sus prestaciones y habilidades con determinados objetos.

Les ha costado (el proyecto lleva en marcha desde los tiempos de PSOne), pero parece que por fin el primer episodio de "Too Human" verá la luz del día. ¡Ya sabéis que en un principio se tratará de una trilogía!

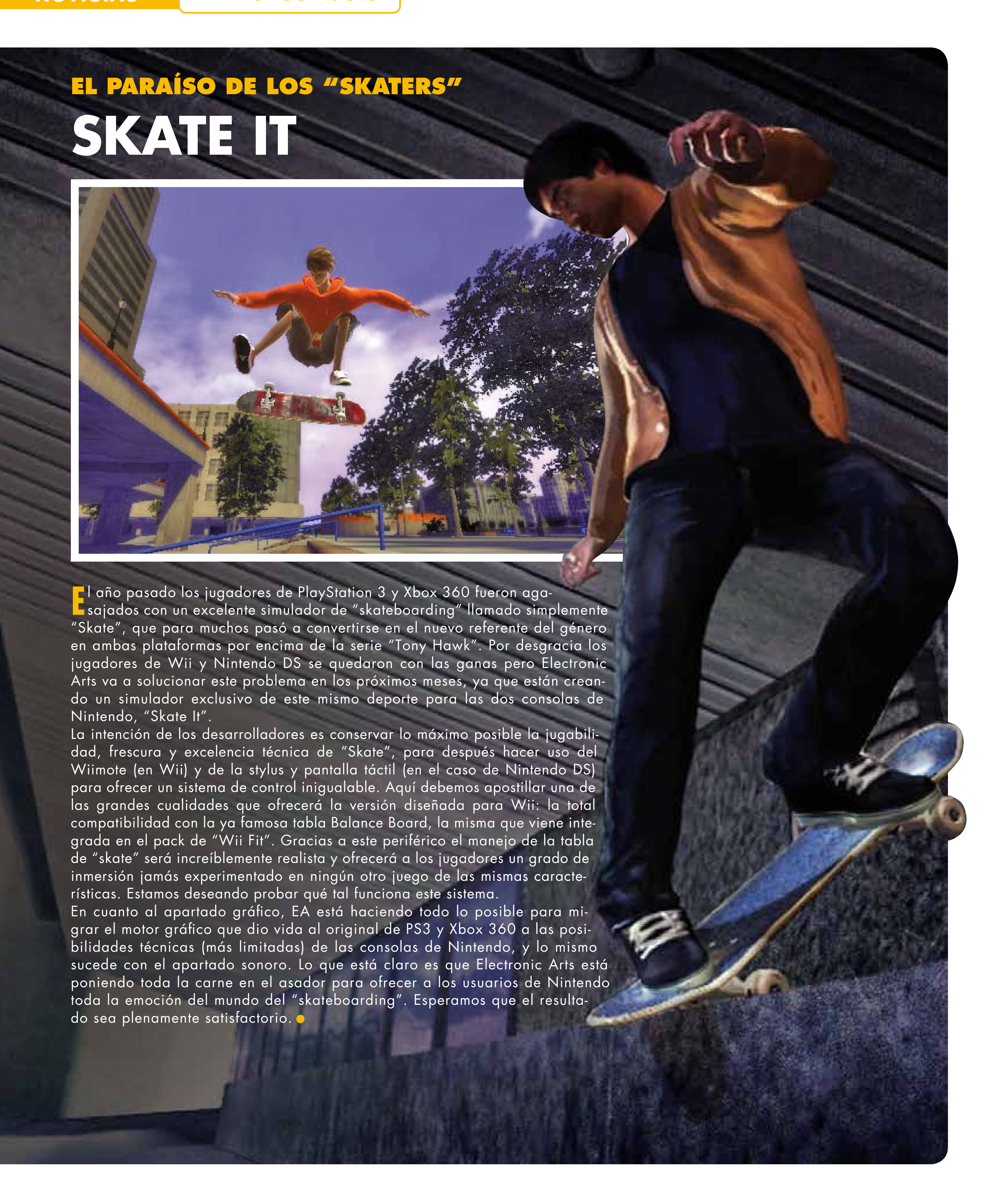
FESTIVAL DE "GORE"

SPLATTER HOUSE



Los más veteranos puede que recuerden un título que causó estragos a finales de los 80 tanto en los salones recreativos como posteriormente en algunas consolas de 16 bit. Su nombre era "Splatter House" y sus creadores originales, Namco, pretenden recuperar esta franquicia para que debute a partir del año próximo en PS3 y Xbox 360.
La propuesta será más o menos la misma, y controlando a Rick Taylor (ataviado con la Máscara del Terror) tendremos que superar niveles destrozando y desmembrando a todo ser repugnante que se nos ponga por delante. Durante los combates podremos observar litros de sangre y escenas bastante cruentas, por lo que el juego estará orientado al público adulto. Si los programadores, los distinguidos BottleRocket, son capaces de unificar la jugabilidad de antaño con los adelantos técnicos de hoy en día, podríamos estar ante un beat´em up de grandes cualidades. ●





EL PARAÍSO DE LOS "SKATERS"

SKATE IT

El año pasado los jugadores de PlayStation 3 y Xbox 360 fueron agasajados con un excelente simulador de "skateboarding" llamado simplemente "Skate", que para muchos pasó a convertirse en el nuevo referente del género en ambas plataformas por encima de la serie "Tony Hawk". Por desgracia los jugadores de Wii y Nintendo DS se quedaron con las ganas pero Electronic Arts va a solucionar este problema en los próximos meses, ya que están creando un simulador exclusivo de este mismo deporte para las dos consolas de Nintendo, "Skate It".

La intención de los desarrolladores es conservar lo máximo posible la jugabilidad, frescura y excelencia técnica de "Skate", para después hacer uso del Wiimote (en Wii) y de la stylus y pantalla táctil (en el caso de Nintendo DS) para ofrecer un sistema de control inigualable. Aquí debemos apostillar una de las grandes cualidades que ofrecerá la versión diseñada para Wii: la total compatibilidad con la ya famosa tabla Balance Board, la misma que viene integrada en el pack de "Wii Fit". Gracias a este periférico el manejo de la tabla de "skate" será increíblemente realista y ofrecerá a los jugadores un grado de inmersión jamás experimentado en ningún otro juego de las mismas características. Estamos deseando probar qué tal funciona este sistema.

En cuanto al apartado gráfico, EA está haciendo todo lo posible para migrar el motor gráfico que dio vida al original de PS3 y Xbox 360 a las posibilidades técnicas (más limitadas) de las consolas de Nintendo, y lo mismo sucede con el apartado sonoro. Lo que está claro es que Electronic Arts está poniendo toda la carne en el asador para ofrecer a los usuarios de Nintendo toda la emoción del mundo del "skateboarding". Esperamos que el resultado sea plenamente satisfactorio. ●

AGE OF CONAN®
HYBORIAN ADVENTURES

VIVE

MODELA UN PERSONAJE ÚNICO. ELIGE UNA CLASE Y UNA CULTURA. ÚNETE A UN MUNDO VIVO. VIVE, RÍE Y RELACIÓNATE CON OTROS. CONSTRUYE, FABRICA Y COMERCIA. CREA UN MUNDO NUEVO.

LUCHA

ENTRA EN UN MUNDO DE LUCHA ETERNA. COMBATE CON ACERO, CON ARCOS Y CON MAGIA. CABALGA A LA BATALLA. UTILIZA MOVIMIENTOS LETALES. LUCHA CONTRA MONSTRUOS, DEMONIOS Y DIOSES. PARTICIPA EN ASEDIOS MASIVOS. APLASTA A TUS ENEMIGOS.

EXPLORA

RECORRE A TUS ANCHAS EL PELIGROSO UNIVERSO DE CONAN. EMBÁRCATE EN UN VIAJE SALVAJE. DESCUBRE HIBORIA SOLO O EN GRUPOS. EXPLORA CIUDADES, RUINAS Y TEMPLOS. CRUZA EL MUNDO DE CONAN EN PODEROSAS CABALGADURAS. EXPERIMENTA UN MUNDO VIRTUAL DE INCREÍBLE REALISMO

VISITA

WWW.AGEOFCONAN.COM

PARA SABER MÁS SOBRE ESTE FASCINANTE JUEGO Y ÚNETE A LA COMUNIDAD



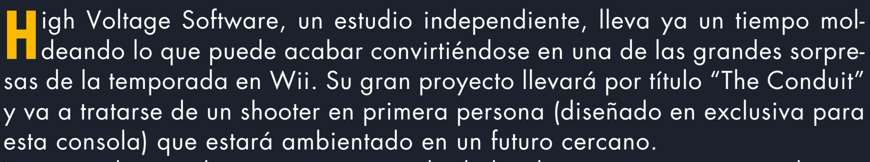
¡RODARÁN CABEZAS!

Sound Blaster X-Fi · Games for Windows · paradox · FUNCOM · proein games · eidos

MÁS ACCIÓN ADULTA EN Wii

THE CONDUIT





High Voltage Software, un estudio independiente, lleva ya un tiempo moldeando lo que puede acabar convirtiéndose en una de las grandes sorpresas de la temporada en Wii. Su gran proyecto llevará por título "The Conduit" y va a tratarse de un shooter en primera persona (diseñado en exclusiva para esta consola) que estará ambientado en un futuro cercano.

La trama de este shoot´em up girará alrededor de una conspiración en la que unos alienígenas tratarán de hacerse con el control del mundo. Primero querrán tomar la capital de Estados Unidos, Washington, para después extender sus redes al resto del planeta. Como ya imaginaréis siempre hay un héroe del que echar mano en estos casos, así que nos tocará acabar con los alienígenas a disparo limpio. Para aniquilar a tanto bicho dispondremos de un arsenal impresionante, que incluirá armas como granadas, rifles de francotirador, pistolas e incluso otros "trastos" extraterrestres de una gran vistosidad y eficacia.

Por lo que se ha podido ver de este juego, el motor gráfico 3D que dará vida a "The Conduit" será de los más avanzados vistos en esta consola. La cantidad de efectos gráficos que podremos observar durante la aventura será de lo más variopinto, desde efectos de luces a distorsiones, zooms de cámara, transparencias o reflejos. Pero quizá lo más impactante en este campo lo divisemos en el diseño, animaciones y comportamiento de los monstruos que no cesarán de acecharnos durante todos los niveles.

El sistema de control se adaptará a las cualidades del Wiimote y Nunchak, teniendo que utilizar el primero de ellos para apuntar y disparar y el segundo para desplazarnos por los decorados. Esperamos que calibren bien este sistema y que funcione de forma tan precisa como sucedió en "Metroid Prime 3: Corruption", por ejemplo. Aún no tiene una fecha de salida definida, pero sería magnífico poder disfrutar con este gran shooter subjetivo para Wii a finales de este mismo año.


vodafone
Diviértete como nunca sin salir de tu burbuja
Con Vodafone live! podrás disfrutar en exclusiva de Bubble Pop Deluxe
Explota miles de burbujas, provoca locas reacciones en cadena y disfruta de 64 niveles con el mejor videojuego del momento.
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
o enviando gratis JUE BPOP al 521
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
Bubble Pop DELUXE
DIGITAL CHOCOLATE











Mass Effect

LA ODISEA GALÁCTICA LLEGARÁ A TU ORDENADOR

Desarrollador: Bioware
Género: Juego de rol
Fecha salida: Septiembre
Distribuidor: Electronic Arts
Plataforma: PC
Web: www. masseffect.bioware.com

Sin duda "Mass Effect" fue uno de los títulos más destacables y bien recibidos por crítica y público de cuantos vieron la luz para la consola Xbox 360 el año pasado. Pues bien, ahora los responsables del juego se encuentran ultimando la adaptación de esta majestuosa aventura espacial a ordenador, por lo que todos los usuarios de PC podrán disfrutar del trabajo de Bioware en sus equipos. Además, lejos de contentarse con llevar a cabo una mera conversión, estos se están encargando de pulir el lanzamiento, mejorando en todos los aspectos la obra original para la máquina de Microsoft.

Como muchos de vosotros sabréis, la historia de "Mass Effect" comienza en el año 2183, cuando tras una serie de descubrimientos históricos la raza humana llega a conseguir traspasar las fronteras de la Tierra y formar parte de los

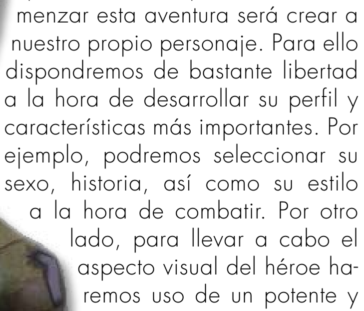












pueblos que habitan por todo el Espacio. Por desgracia, algunos de los alienígenas que constituyen esta comunidad no están demasiado contentos con ello, por lo que nuestro papel en el juego nos obligará a combatir hasta asegurar nuestra posición en el Universo. Así dará comienzo de nuevo una odisea galáctica de compleja historia y profundo desarrollo que volverá a no dejar indiferente a nadie. Al igual que sucedió en la versión original para Xbox 360, lo primero que tendremos que hacer al comenzar esta aventura será crear a nuestro propio personaje. Para ello dispondremos de bastante libertad a la hora de desarrollar su perfil y características más importantes. Por ejemplo, podremos seleccionar su sexo, historia, así como su estilo a la hora de combatir. Por otro lado, para llevar a cabo el aspecto visual del héroe haremos uso de un potente y completo editor, gracias al cual seremos capaces de elegir todas las características físicas del mismo.

En cuanto al juego en sí, éste nos dará una gran libertad a la hora de actuar, sintiéndonos en todo momento capaces de decidir por nosotros mismos los pasos a tomar en la trama del disco. De esta forma, trataremos con multitud de personajes y razas alienígenas distintas, con lo cual iremos definiendo personalmente el rumbo de la historia. No en vano, "Mass Effect" desprenderá en todo momento una gran sensación de inmensidad, pocas veces plasmada con la misma maestría en otros videojuegos. En líneas generales el progreso del disco se llevará a cabo convencionalmente, dividido entre misiones principales y secundarias. Por supuesto estas últimas no tendrán tanto peso en la trama como las primeras, pero nos servirán para ganar experiencia y ventajas varias, así como para aumentar la duración total de la aventura. En cualquier caso, como buen juego de rol que al fin y al cabo será, "Mass Effect" no podrá considerarse corto, ni mucho menos.

DEL APARTADO TÉCNICO tenemos que decir que nos encontraremos con un gran trabajo audiovisual, donde se corregirán las pocas faltas que en su día pudimos ver en la versión de Xbox 360. Además el aumento de texturas y de resolución que ha experimentado el programa conllevará a que el nuevo lanzamiento luzca más espectacular que nunca. Por otro lado, claro está, los diseños de los personajes que aparecerán en la aventura continuarán siendo todo un ejercicio de imaginación. Así pues todos aquellos amantes del rol y la ciencia ficción que en su día no pudiesen vivir esta recomendable aventura, tendrán una nueva y mejorada oportunidad de hacerlo en sus ordenadores dentro de poco. "Mass Effect" será uno de los mejores lanzamientos para PC de los próximos meses.

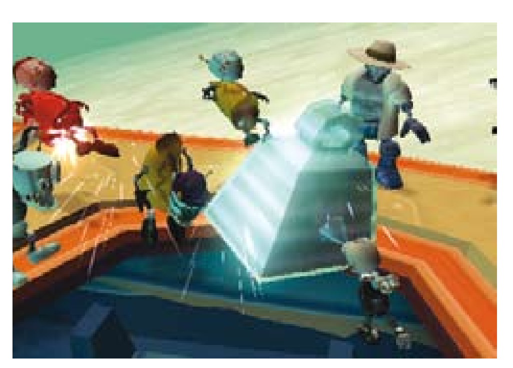
■Enrique Luque











Agente Secreto Clank

SOLO ANTE EL PELIGRO

Desarrollador: High Impact Games	Distribuidor: Sony
Género: Acción / Aventura	Plataforma: PSP
Fecha salida: 2 de Julio	Web: www.highimpactgames.com

¿Qué sería de nosotros si no pudiéramos disfrutar de las geniales aventuras de "Ratchet & Clank"? Pues que seríamos mucho menos felices, dado que esta pareja ya nos ha deparado grandes momentos en todas las consolas de Sony. Para dar vida a su nuevo episodio Sony ha escogido su portátil, PSP, máquina que acogerá una aventura de acción cargada de muchos elementos como plataformas, disparos y sentido del humor. Sin embargo en esta ocasión el peso de la acción no recaerá en Ratchet como suele ser la norma habitual, sino en su querido amigo el robot Clank, quien tendrá que sacar de un gran apuro a su colega. Efectivamente, porque Ratchet quedará recluido por error en una cárcel de máxima seguridad y le tocará a Clank sacarle de tan difícil atolladero.

LA MEZCLA DE GÉNEROS que recogerá la aventura se hará evidente ya desde los primeros compases. Y es que aunque los combates van a ser el santo y seña de esta producción, también tendremos que superar misiones de infiltración, solventar diversos puzzles o incluso participar en secuencias de conducción. En estas últimas tomaremos prestados vehículos tan diferentes como lanchas motoras, coches deportivos o incluso motos de nieve. ¿Que queréis aún más variedad en el desarrollo? No hay problema, ya que aunque Clank se convertirá en el principal protagonista de esta historia, también podremos tomar el control en determinados momentos de otros personajes como el Capitán Qwark o el propio Ratchet. El entorno gráfico en el que se desarrollará esta aventura estará al nivel de las mejores producciones de juegos de PS2, con escenarios dispares de una considerable extensión y unos personajes que poseerán un diseño la mar de gracioso. "Agente Secreto Clank" es la gran apuesta de Sony para su consola portátil de cara a la temporada estival que acaba de comenzar.

■Eduardo G









MadWorld

MASACRE EN BLANCO Y NEGRO

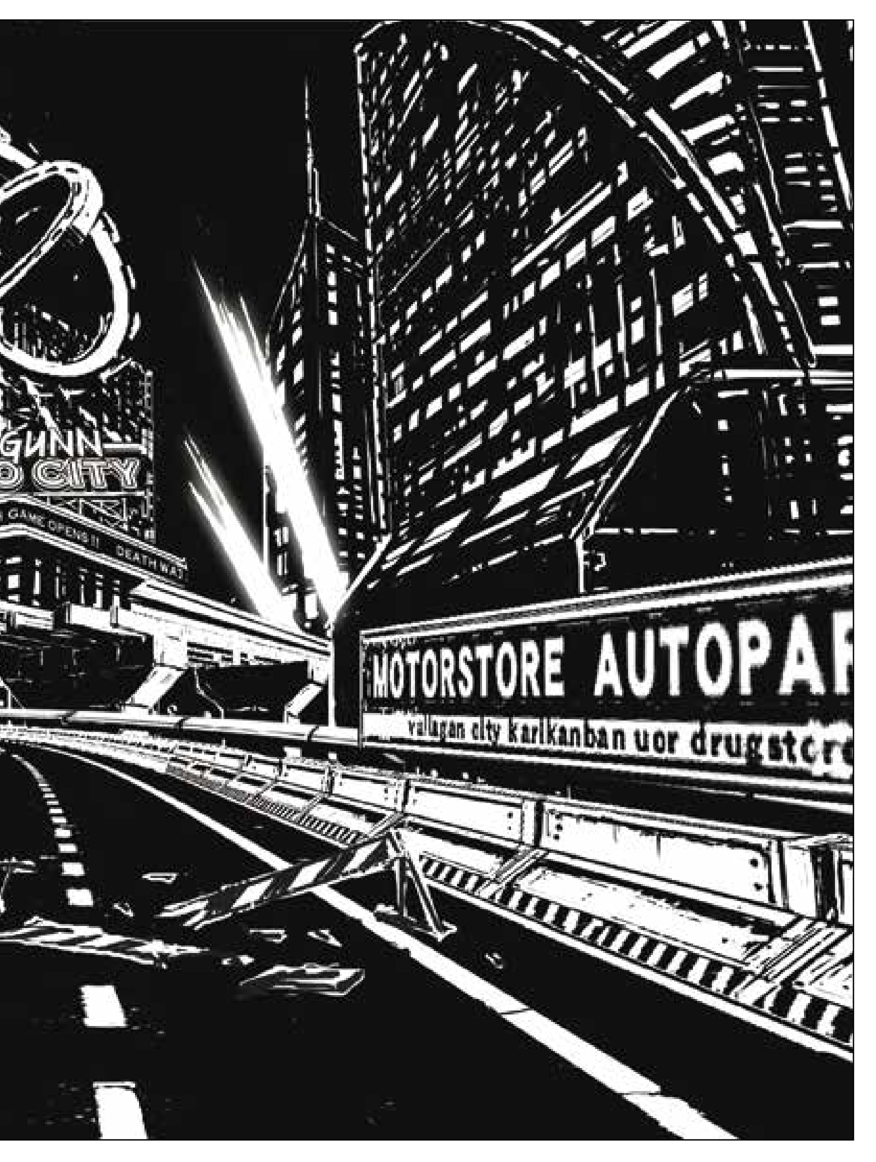
Desarrollador: Platinum Games
Género: Acción
Fecha salida: 2009
Distribuidor: SEGA
Plataforma: Wii
Web: www.sega-europe.com

La que acaba de liar SEGA recientemente con su acuerdo con Platinum Games. ¡Todo el mundo está hablando de la noticia! Y no es para menos, puesto que los juegos que están preparando este estudio creado recientemente (con antiguas figuras ilustres de Capcom) tienen una pinta excepcional. De los cuatro que están en preparación, el que más nos ha llamado la atención es esta aventura de acción exclusiva para Wii, "MadWorld". Y es que las pantallas hablan por sí mismas de lo que podemos esperar de este futuro best-seller, que va a romper con todo lo establecido en la consola de Nintendo en todos los aspectos, tanto jugables como artísticos.

DEL PROTAGONISTA del título, un rudo personaje llamado Jack, Platinum Games apenas ha querido desvelar nada. Lo único que se sabe es que tendrá una fuerza descomunal y, lo más interesante, que una de sus extremidades superiores estará ataviada con una sierra mecánica. Este último detalle es una señal inequívoca de las altas dosis de "gore" y violencia que podremos presenciar en el juego, que sin duda será uno de los más adultos de todo el catálogo de la consola de Nintendo. Según sus propios responsables, para acentuar aún más el toque "gore" de "MadWorld", así como para dotarle de una elegancia extra, se ha optado por recrear tanto los personajes como los decorados en blanco y negro. Lo único que tendrá color, un rojo muy intenso, serán los litros de sangre que se derramarán durante cada enfrentamiento. Sin duda alguna esta elección artística va a dar mucho que hablar y generará opiniones de todo tipo, pero personalmente me parece una decisión acertada. Algunos de vosotros ya habréis caído en la cuenta de que esta presentación visual ya ha sido usada con anterioridad, pero no en un videojuego, sino en una novela gráfica (y posterior película) llamada "Sin City", creada por Frank Miller. Y lejos de negar la evidencia, Platinum Games ha afirmado que han tomado prestada esta idea de tan magnífica obra.

En cuanto al desarrollo en sí, "MadWorld" será una aventura en tercera persona en la que los combates cuerpo a cuerpo cobrarán una importancia









capital. Con el Nunchaku podremos movernos libremente por los entornos tridimensionales, mientras que el Wiimote nos permitirá ejecutar los variopintos movimientos y combos. Estos serán de una crudeza y fiereza brutales, siendo posible partir a los adversarios en dos, cortarles la cabeza o dejarles sin brazos. Y mientras esto suceda, la sangre fluirá por doquier. Lo dicho, el título va a ser para el público adulto. Y esta nos parece una gran noticia, ya que muchos jugadores de Wii se quejan de que en su consola (y con varias excepciones como "Metroid Prime 3", "Resident Evil 4" o el propio "No More Heroes") no existen demasiados juegos de acción de orientación adulta.

LOS PRECEDENTES del equipo de personas que están encargándose de la programación no pueden ser más esperanzadores, puesto que son los mismos (en su mayoría) que ya crearon el también sobresaliente "Killer 7" de GameCube y PS2. Esta experiencia se dejará notar y evitarán caer en los mismos errores que trajo consigo dicho título, como un sistema de control un tanto confuso o un desarrollo demasiado previsible. "MadWorld" tiene todos los mimbres para convertirse en el nuevo juego de referencia en Wii en lo que respecta a títulos de acción. Aún es pronto para asegurar nada, por supuesto, pero su desarrollo va por el buen camino.

■Sergio Martín







Dragon Ball Z: Burst Limit

EL INICIO DE UNA SAGA

Desarrollador: Bandai-Namco	Distribuidor: Atari
Género: Lucha	Plataforma: PS3, Xbox 360
Fecha salida: Junio	Web: www.atari.com/dragonballz/flash

Tras una cantidad más que notable de juegos para casi todas las consolas, la serie original de Akira Toriyama se dispone a dar el salto a las consolas de nueva generación, con una nueva serie de juegos que llevarán por nombre "Dragon Ball Z: Burst Limit".

Como no podía ser de otra manera "DBZ: Burst Limit" contará con todos los personajes míticos del anime como Goku, Vegeta, Gohan, Piccolo, Krilin, Friezer… cada uno con sus respectivas transformaciones y con una historia que presumiblemente llegará hasta la saga de Célula (o Cell).

LA MEJORA del apartado gráfico con respecto al de sus predecesores saltará a la vista desde el primer momento de juego. Y no solo en lo que se refiere a los modelados de los personajes (que serán espectaculares) sino también en lo que a la acción y los combates se refieren, destacando las escenas intermedias o Drama Pieces que aparecerán a lo largo de la lucha y que nos dará la impresión de estar ante el auténtico anime de la serie original.

El sistema de control va a ser sencillo y seguirá la línea de lo vivido en anteriores títulos como "DBZ: Shin Budokai" de PSP, con dos botones de golpes, uno para ataques de energía, otro más para cubrirnos y un último para utilizar el Ki de nuestro luchador. Uno de los cambios más significativos que encontraremos en el sistema de lucha con respecto a juegos anteriores será el modo en el que se acumulará el Ki de nuestro personaje. Este Ki solo podrá acumularse con el transcurso del tiempo o golpeando al enemigo, suprimiendo así el anterior sistema que consistía en dejar pulsado un botón de recarga. "Dragon Ball Z: Burst Limit" va a suponer otra cita obligada para todo amante de las aventuras de Goku.

Álvaro Molina




YA A LA VENTA
LA PRECUELA LLENA DE ACCIÓN DEL FINAL FANTASY
MÁS POPULAR DE TODOS LOS TIEMPOS
CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
16+
www.pegi.info
PlayStation Portable
SQUARE ENIX
www.crisiscoregame.es
CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- © 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. DISEÑO DE PERSONAJES: TETSUYA NOMURA. CRISIS CORE, el logo de CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Replay
Skip

Beijing 2008

UN JUEGO OLÍMPICO

Desarrollador: Eurocom	Distribuidor: SEGA
Género: Deportivo	Plataforma: PS3, Xbox 360, PC
Fecha salida: Verano	Web: www.olympicsvideogames.com

Uno de los acontecimientos del año va a ser sin duda los Juegos Olímpicos que van a celebrarse este verano en Beijing, China. Y como era de esperar, un evento deportivo de tanta relevancia tenía que venir acompañado de un videojuego basado en él. SEGA se ha hecho con los derechos pertinentes para lanzar el juego oficial de las olimpiadas, proyecto que está en manos del veterano estudio Eurocom y que va a ser editado para PlayStation 3, Xbox 360 y también PC.

Lejos de pretender crear un producto mediocre aprovechando la jugosa licencia de los Juegos Olímpicos, lo que va a ofrecernos "Beijing 2008" es un título deportivo multidisciplinar en el que podrán pasárselo en grande cualquier miembro de la familia. En el disco tendrán cabida nada menos que unas 30 especialidades deportivas diferentes, que se corresponderán con más de una docena de disciplinas. A las ya clásicas pruebas de atletismo, natación o tiro con arco que podemos hallar en un buen número de títulos de este mismo estilo, también encontraremos otros eventos menos explotados en lo que a videojuegos se refiere como piragüismo, judo, ciclismo en pista o halterofilia.

EL CONTROL de los deportistas variará bastante de una especialidad a otra. En las pruebas de velocidad



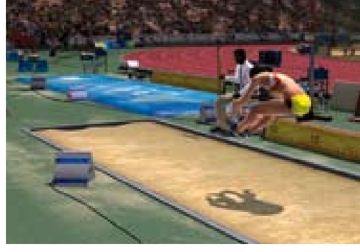


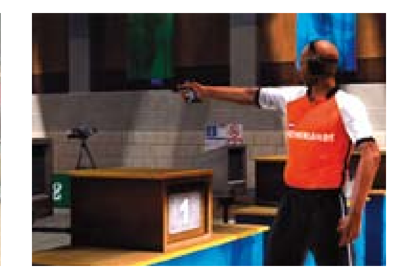
pura, tendremos que preocuparnos únicamente de alternar la pulsación de dos botones del mando, mientras que en las pruebas más técnicas el sistema de control se complicará un poquito más. Pero como ya os advertimos antes, la sencillez de manejo estará asegurada en cualquier caso.

En lo que respecta a las modalidades de juego, "Beijing 2008" estará bien servido. Aparte de la opción multijugador, también encontraremos los modos Entrenamiento, Competición y Juegos Olímpicos. Esta última será la más interesante, ya que nos retará a participar en todas las categorías disponibles para tratar de figurar en lo más alto del podio. Al margen de esto, el título también nos permitirá crear a nuestros deportistas a nuestro gusto, pudiendo desde escoger su apariencia física a sus cualidades como atleta.

La recreación de los estadios y pabellones donde se disputarán las competiciones va a ser bastante sólida. En este campo es donde se pondrá de manifiesto la capacidad gráfica de las tres plataformas que acogerán el título en exclusiva, pues tanto las gradas como la arquitectura de las instalaciones mostrarán un aspecto impecable. Eso mismo ocurrirá con los deportistas que participarán en cada prueba, que desde ya os decimos que poseerán unas animaciones muy suaves y un modelado estilizado. Y no solo eso, puesto que durante los torneos reflejarán su estado emocional mediante aspavientos, expresiones faciales y el comportamiento corporal en general.

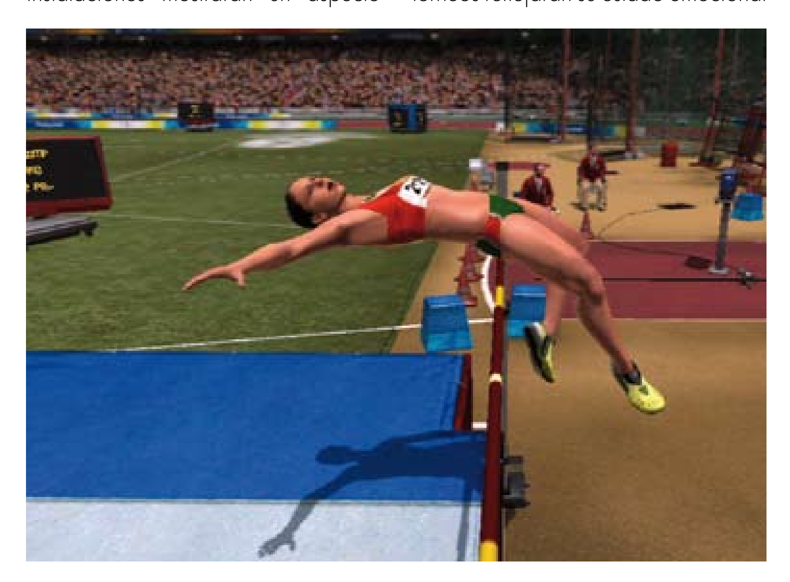






SEGA ya ha demostrado con el best-seller de Wii y Nintendo DS "Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos" lo que es capaz de hacer con un título deportivo de tan alta envergadura, así que podemos esperar lo mejor de esta producción. Y como detalle final, SEGA nos ha prometido que el juego estará completamente localizado a nuestro idioma.

Sergio Martín









Family Ski

MUCHO MÁS QUE DEPORTE

Desarrollador: Namco	**Distribuidor:** Namco-Bandai
Género: Deportivo / Aventura	**Plataforma:** Wii
Fecha salida: Verano	**Web:** www.namcobandaigames.com

Para contrarrestar los calores del verano y refrescarnos un poquito, Namco-Bandai va a lanzar un curioso juego de esquí en exclusiva para Wii que llevará por título "Family Ski". Y el calificativo de curioso vendrá dado porque en este título no solo podremos participar en vertiginosos descensos por una amplia variedad de pistas, sino que también será posible explorar todos los rincones de las instalaciones deportivas Happy Ski.

LA LIBERTAD de acción que nos proporcionará este desarrollo de Namco no tendrá parangón dentro de los juegos deportivos comunes. Sí, porque cuando no nos apetezca lanzarnos montaña abajo con nuestros esquíes siempre podremos darnos una vueltecilla por los alrededores. Los escenarios estarán poblados por diversos personajes con los que podremos dialogar, y algunos nos pedirán que participemos en determinadas tareas como competir cara a cara contra ellos o buscar personas desaparecidas. Esta mecánica de juego tan curiosa hará de "Family Ski" un título diferente al resto.

Otra de sus grandes innovaciones será su compatibilidad con la tabla Balance Board de Wii que tanta popularidad ha alcanzado gracias a "Wii Fit". Usando este periférico el control de nuestro esquiador ganará en realismo y precisión, y ofrecerá una nueva experiencia a los jugadores. Aparte de esto, el título también exprimirá las cualidades del Wiimote y Nunchaku. Ambos aparatos se convertirán en nuestros improvisados bastones y nos servirán para propulsarnos y ganar así una mayor velocidad.

Todos los personajes que tendremos a nuestra disposición serán completamente personalizables, pudiendo escoger incluso sus ropas y complementos. Y si no nos gusta ninguno, siempre podremos recurrir a nuestros Miis. "Family Ski" es un título que ya ha convencido a los jugadores japoneses por sus posibilidades y encanto. Ahora le llega el turno de encandilar también a los usuarios europeos.

■ Sergio Martín



"CÓGEME SI PUEDES..."



THE OFFICIAL VIDEOGAME

SBK® 08

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

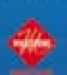




























Grid

VELOCIDAD EN ALTA DEFINICIÓN

Desarrollador: Codemasters
Género: Conducción
Fecha salida: Junio
Distribuidor: Atari
Plataforma: PS3, Xbox 360, PC
Web: www.racedrivergrid.com

Desde finales de los 90, Codemasters dejó claro su objetivo sacando al mercado un simulador llamado "Colin McRae", un juego de conducción que fuera más allá de los arcades de velocidad tan populares en aquella época. A partir de ahí le siguieron sagas tan conocidas como "TOCA", demostrando que no solo los juegos de rallies se les daban bien, sino que eran capaces de realizar juegos de conducción directa que mantuvieran un grado de diversión y simulación a la par.

CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS han aparecido mejores títulos y con un grado de realismo que alcanzan niveles impresionantes, como es el caso de juegos como "GT Prologue" o "Forza Motorsport 2", que son posiblemente los juegos de conducción a batir en el mercado actual. Codemasters lanzó recientemente su "Colin McRae" bajo el sobrenombre de "Dirt", sin llegar al éxito esperado por la compañía. Y ahora llega "Grid", una evolución de los antiguos "TOCA" justo en el extremo actual de los juegos de coches. Es decir, que en "Grid" ya no queda casi atisbo de simulación y se han trasladado los antiguos formatos para llevar un producto al punto exacto de jugabilidad que el mercado demanda, buscando así el mayor número de compradores potenciales, seguidores tanto de títulos arcade como simuladores. Ya veremos si realmente han tenido éxito.











"Dirt" es un juego al más puro estilo de lanzamientos como "Project Gotham Racing 4" o incluso "NFS Underground", y ofrece conducción arcade con ciertos toques de simulación. Es verdad que el juego cuenta con varias opciones de configuración, pero aun ajustando al máximo la conducción realista, uno se da cuenta de que los desarrolladores no han querido correr riesgos y lo ha dejado "para todos los públicos".

Técnicamente el juego promete dar muchas alegrías a los usuarios. Los gráficos han mejorado respecto a "Dirt", la velocidad en pantalla es vertiginosa y la ambientación, contando con vistas que siguen la acción desde el interior de los coches, es una maravilla. La variedad de entornos donde participar dan muchísimo juego, y es que se diferencia claramente una carrera urbana de otra en circuito real. Eso sin mencionar que el sistema de daños es posiblemente de lo mejor que se ha hecho hasta el momento.

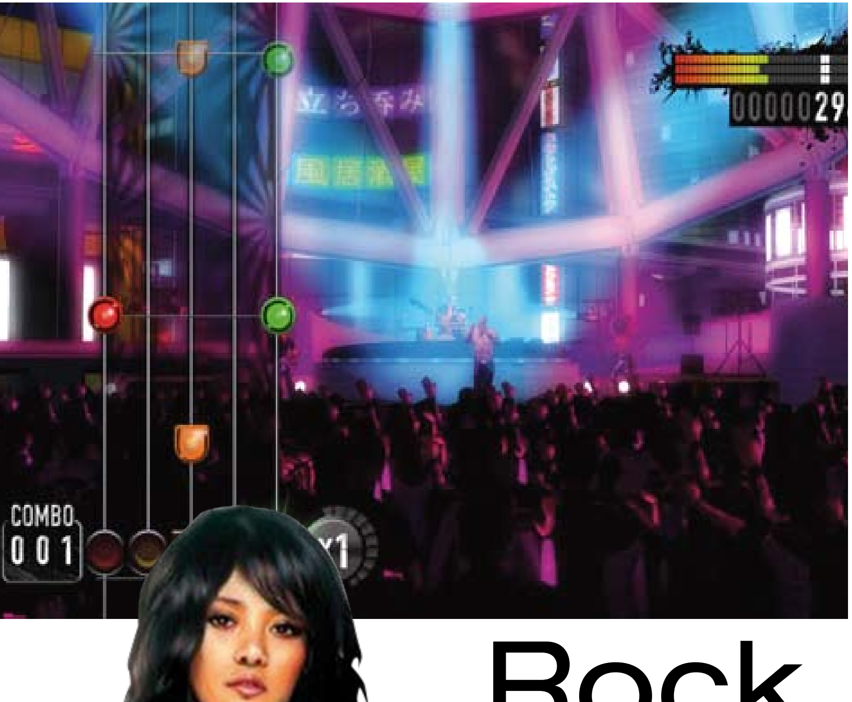
Otro punto a destacar es el sonido, del que mucha gente se va a sorprender gratamente, y es que puede que estemos ante una representación fiel de lo que se escucha cuando vamos a más de 250 km/h, las gomas en el suelo, los baches, la gente, el motor… una gozada para nuestros oídos.

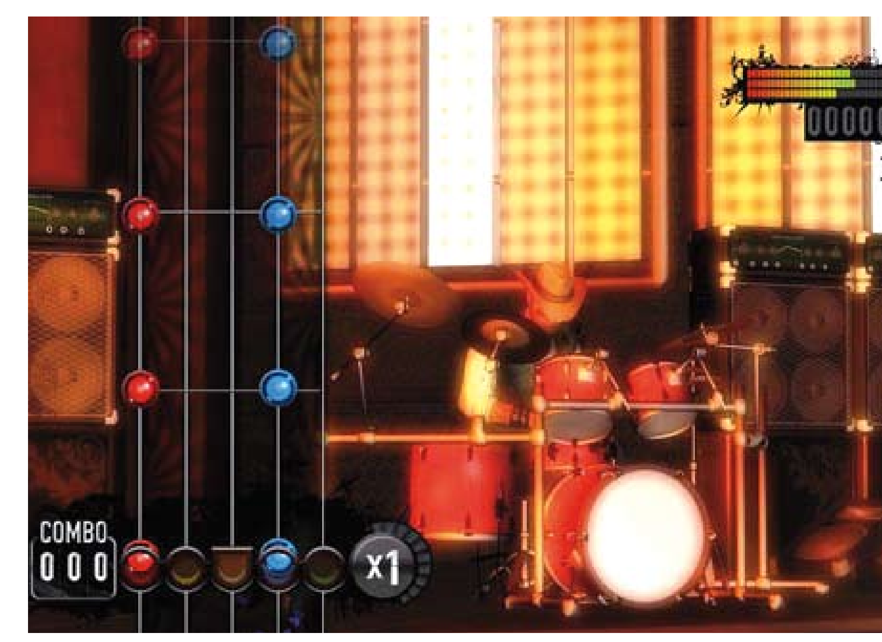
EXISTIRÁN VARIAS MODALIDADES, entre las que destacará la llamada Mundo Grid, donde podremos correr para ir ganando dinero y crear nuestro propio equipo de carreras. Este promete muchas horas de diversión, cinco modos de dificultad y un sistema multiijugador para los más competitivos. En resumen, tendremos en breve el penúltimo producto de Codemasters, empresa con muchísima experiencia en conducción, mejorando el motor Neon y creando un producto muy de moda, que sin duda hará las delicias de los amantes de las carreras. "TOCA" ha muerto, ¡larga vida a "Grid"!

Hugo Lanchares









Rock Revolution

LA REVOLUCIÓN MUSICAL DE KONAMI

Desarrollador: Zoe Mode / HB Studios **Distribuidor:** Konami
Género: Musical **Plataforma:** PS3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS
Fecha salida: Otoño **Web:** es.games.konami-europe.com

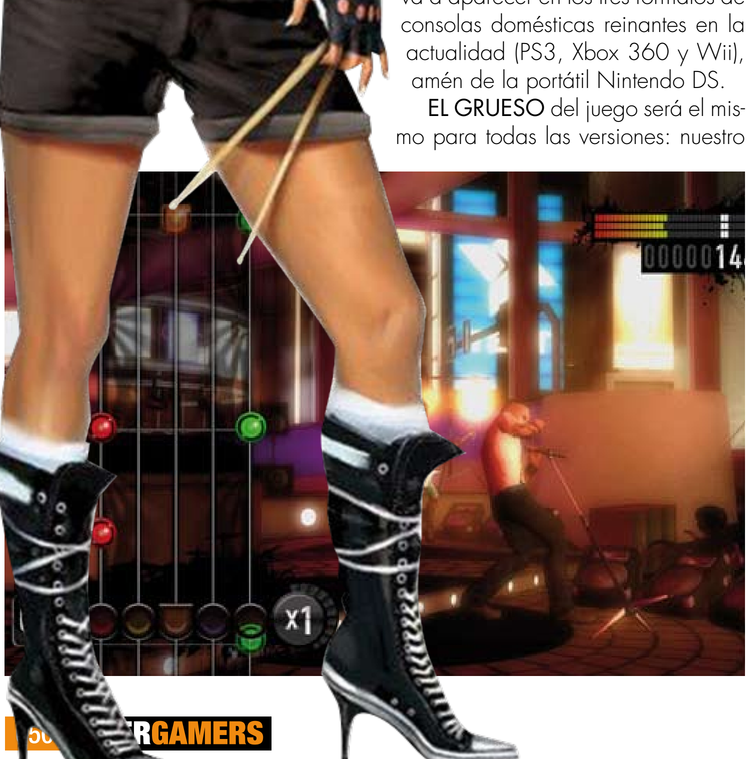
Mientras los europeos aún suspiramos por poder jugar de una vez a "Rock Band", el título musical de Electronic Arts, Konami ya se ha apresurado a confirmar la edición de un nuevo juego de este mismo estilo, que pretende convertirse en una competencia muy dura para el mencionado título de EA. Y mucho ojo, porque sus cartas de presentación son muy interesantes. Para empezar el juego va a aparecer en los tres formatos de consolas domésticas reinantes en la actualidad (PS3, Xbox 360 y Wii), amén de la portátil Nintendo DS.

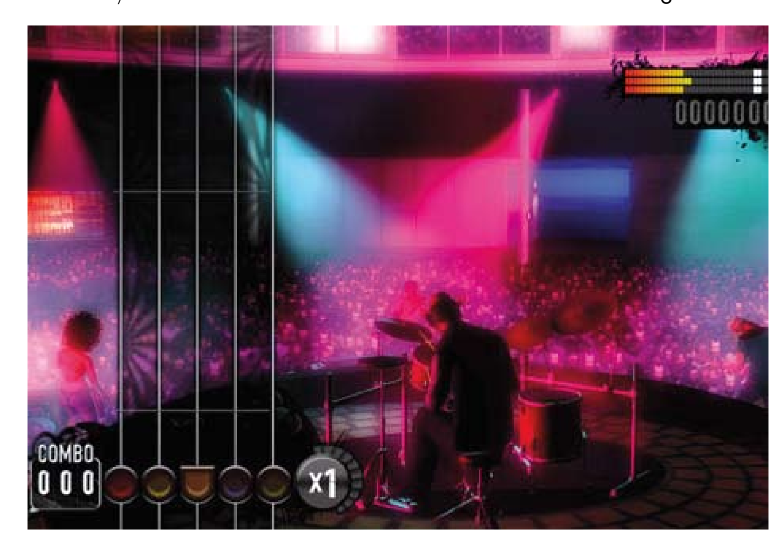
EL GRUESO del juego será el mismo para todas las versiones: nuestro deber será convertirnos en los bajistas, baterías o guitarristas más afamados del mundo, interpretando temas de los artistas más internacionales. Sin embargo, existirán diferencias importantes entre las ediciones. En el pack destinado a las versiones para PS3 y Xbox 360 estarán incluidas una guitarra y una batería, y por lo que cuentan esta última gozará de un diseño tremendamente realista. El disco incorporará 40 canciones de los grupos más populares del mundo y además posteriormente será posible descargarse más paquetes de temas adicionales mediante los servicios PS Network y Xbox Live!

En cuanto a la edición para Wii, esta también incorporará 40 temas, si bien el pack no incluirá periférico alguno, ya que se emplearán los sensores de movimiento tanto del Nunchaku como del Wiimote para interpretar cada nota. Lógicamente, se espera que por este hecho el precio de esta edición sea sensiblemente inferior al de las dos anteriores.

Por último, la entrega para Nintendo DS verá recortada la cantidad de canciones disponibles a la mitad y figurarán 20, pero a cambio podremos también asumir el papel de cantantes haciendo uso del micrófono integrado en la propia consola. "Rock Revolution" aparecerá previsiblemente a lo largo del mes de Octubre.

Sergio Martín






¡PISA A FONDO
EL ACELERADOR!
SPEED RACER
EL VIDEOJUEGO
DISFRUTA DEL JUEGO Y LA PELÍCULA
DESDE EL 9 DE MAYO
VIRTUOS
NINTENDO DS
Wii
www.speedracerelvideojuego.es
SPEED RACER: © Warner Bros. Entertainment Inc. SPEED RACER ™ Speed Racer Enterprises, Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s08)
SPEED RACER software © 2008 Warner Bros. Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Developed by Sidhe Interactive. Developed by Virtuous Holdings, Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
GAMES
3+
www.pegi.info





Sid Meier's Civilization Revolution

LA CIVILIZACIÓN LLEGA A LAS CONSOLAS

Desarrollador: Firaxis Games
Género: Estrategia
Fecha salida: Verano
Distribuidor: Take2
Plataforma: PS3, Xbox 360, DS
Web: www.civilizationrevolution.com

Ni más ni menos que 18 años han pasado desde que el primer "Civilization" vio la luz en los antiguos PC, asentando las bases de lo que es la estrategia por turnos de hoy en día. Y esto tiene mucho mérito, todo hay que decirlo.

"Civilization Revolution" seguirá la tradicional línea de batallas por turnos pero de una manera algo más sencilla que títulos anteriores, gracias a la fenomenal adaptación del sistema de control tradicional en los PC (teclado más ratón) al pad de control de las consolas y a la automatización de ciertas tareas. Este último punto cobrará una especial relevancia puesto que facilita un tanto las cosas y hace que la jugabilidad sea más accesible, algo que los usuarios de consolas seguro que agradecen. Otra cualidad importante que integrará el título es que el sistema de combates también va a simplificarse sensiblemente, ya que en esta ocasión tendrán en cuenta sólo las variables de ataque, defensa y las mejoras propias de las unidades.

Un total de 16 civilizaciones diferentes se darán cita en "Civilization Revolution", cada una de las cuales poseerá una serie de características especiales en función de la época en la que nos encontremos, además de un ramillete de unidades especiales. Esto dará como resultado una gran rejugabilidad al título, puesto que cuando terminemos la













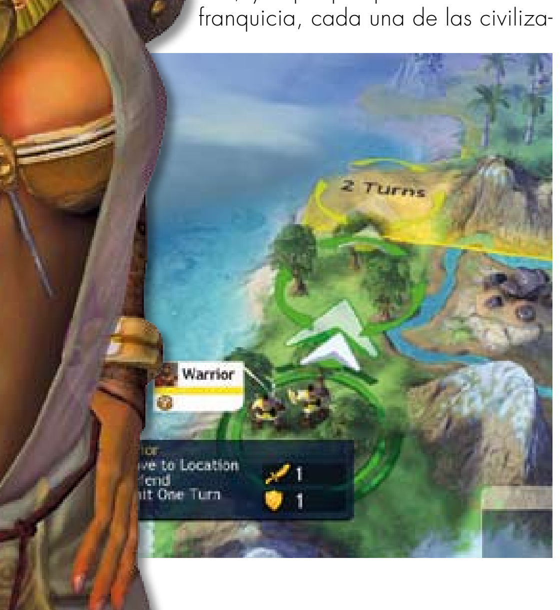
aventura podremos jugar de nuevo y comprobaremos cómo la nueva partida no tiene nada que ver con lo que vivimos anteriormente.

LA VICTORIA, como es habitual en la saga, se podrá conseguir por medios militares, conquistando las capitales de las civilizaciones enemigas; o también mediante medios tecnológicos, construyendo una nave espacial.

Uno de los aspectos más cuidados en los formatos PlayStation 3 y Xbox 360 será sin duda el apartado gráfico, ya que por primera vez en la franquicia, cada una de las civilizaciones se distinguirá estéticamente de las demás. Esto quedará patente en la concepción artística tanto de los edificios que salpicarán los decorados como de las unidades, que además gozarán de buenas animaciones. Y eso sin olvidar que estas últimas también cambiarán de aspecto a lo largo de la aventura en función de la experiencia y las mejoras que reciban durante la partida. En cuanto a la versión diseñada para la portátil de Nintendo, destacará el sistema de control adaptado convenientemente para explotar las cualidades de la pantalla táctil y el puntero. Y además el grueso del juego será casi el mismo, si bien gráficamente se verá un tanto más limitado, aunque no por ello adolecerá de notables cualidades.

Aparte de todo esto que os acabamos de contar, el toque desenfadado que poseerán los personajes rivales y nuestros consejeros hará que el juego sea aún más vistoso y entretenido. Firaxis Games va a culminar una adaptación estupenda a las consolas de una de las mejores sagas de estrategia. O eso es al menos lo que todos los aficionados a los juegos de estrategia esperamos.

■ Álvaro Molina







Star Wars: El Poder de la Fuerza

ADÉNTRATE EN EL UNIVERSO DE GEORGE LUCAS

Desarrollador: LucasArts / Krome / n-Space
Género: Acción
Fecha salida: Septiembre
Distribuidor: Activision
Plataforma: PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS
Web: www.theforceunleashed.com

La saga cinematográfica "Star Wars" es mucho más que una excelente colección de películas de ciencia ficción. Para muchos es como una religión, un fenómeno de masas que atrae a millones de personas en todo el mundo.

Aprovechando este tirón de "Star Wars" y el sobresaliente estado de forma que vive el sector de los videojuegos en nuestros días, LucasArts va a lanzar en Septiembre un ambicioso título basado en la franquicia y que aparecerá en casi todos los formatos.

LA HISTORIA sucederá entre los acontecimientos que tuvieron lugar entre los episodios III y IV de "Star Wars". La trama girará en torno a un discípulo secreto de Darth Vader, que será el personaje que manejaremos durante casi todo el juego. Este chico gozará de un poder brutal, ya que su maestro le habrá enseñado todos los secretos para dominar la fuerza que concede el Lado Oscuro. Nuestra misión consistirá en eliminar a todos los caballeros Jedi que nos indique Darth Vader, aunque durante la aventura podremos tomar nuestras propias decisiones que tendrán una importancia muy relevante en el devenir de los acontecimientos.

Los poderes de nuestro personaje le permitirán sostener objetos con la mente, lanzar a los rivales a varios metros de distancia sin ni siquiera tocarles y dominar el combate con el sable de luz. El desarrollo mezclará la acción con la resolución de puzzles sencillos y algún que otro área plataformera. Y según la versión que escojamos, que están siendo desarrolladas por hasta tres equipos de desarrollo diferentes, disfrutaremos de características gráficas únicas y fases exclusivas. Por lo que hemos podido ver el juego tiene una pinta más que interesante, aunque aún es pronto para emitir un juicio definitivo. Eso lo haremos algo más adelante, así que tened un poquito de paciencia.

Sergio Martín



TOTALMENTE EN CASTELLANO
SPORTS CHALLENGE
DESAFÍO DEPORTIVO
¿TE CONSIDERAS UN EXPERTO EN DEPORTES?
¡LLEGÓ EL MOMENTO DE DEMOSTRARLO!
¿ERES EL QUE MÁS SABE DEL MUNDO DEL ESPECTÁCULO?
¿Qué película protagonizó este personaje famoso?
El Quinto Elemento
La Caza del Octubre Rojo
Wild Wild West
Depredador
Cheggers Party Quiz
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Interactive
www.planetadeagostini.net
gamelab
Conecta con la Industria del Videojuego
10 y 11 de Julio en Gijón (Asturias)
www.gamelab.es





Summer Athletics

DEPORTES VERANIEGOS

Desarrollador: DTP	Distribuidor: Proein Games
Género: Deportivo	Plataforma: PS2, Xbox 360, Wii, PC
Fecha salida: Julio	Web: www.summerathletics.com

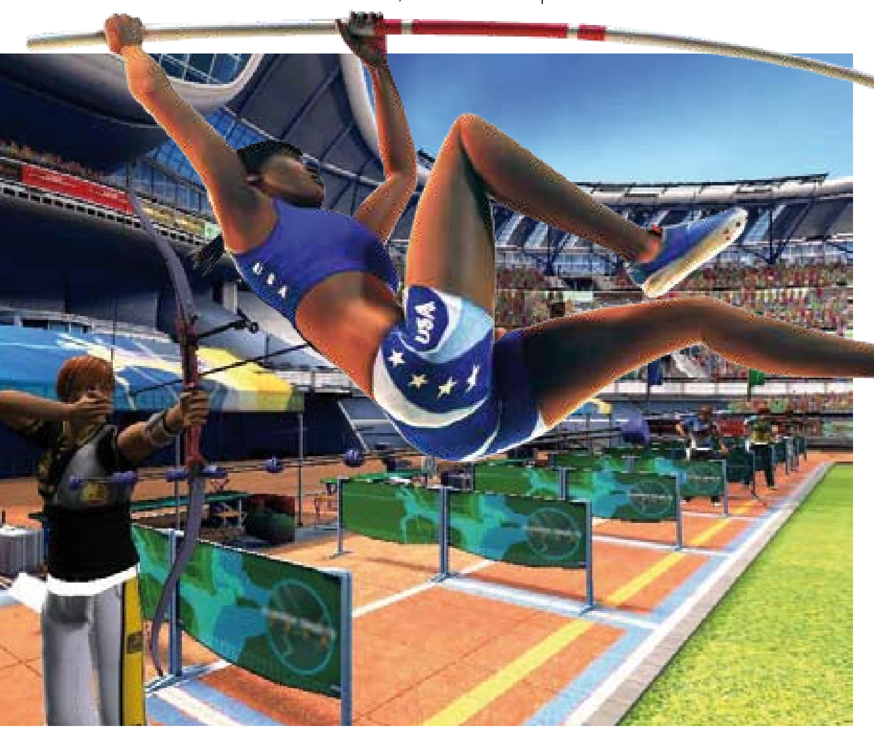
Poco a poco van acercándose los Juegos Olímpicos de Beijing, que darán comienzo este verano. Y como es lógico, varias compañías van a tener preparado su título deportivo correspondiente. Aquí os presentamos "Summer Athletics", un juego que llevará el sello de DTP y que será editado para los formatos PS2, Xbox 360, Wii y PC.

26 DISCIPLINAS DEPORTIVAS estarán incluidas en el disco. Desde tiro con arco o bicicleta, a varias especialidades de atletismo o natación. Los modos de juego nos permitirán tanto jugar solos como acompañados. Si vamos a jugar en solitario, la modalidad Carrera nos deparará muchas horas de diversión. Aquí tendremos la oportunidad de crear a nuestro deportista a medida gracias a un completo editor, pudiendo escoger entre varias opciones de configuración. Si por el contrario preferimos jugar en compañía de nuestros familiares o amigos, seremos obsequiados con varias modalidades multijugador.

El sistema de control será bastante simple y estará pensado para que cualquier tipo de usuario pueda jugar sin problemas desde la primera partida. En función de nuestro grado de pericia como jugadores, tendremos que escoger entre jugar en plan simulación (indicado para expertos) o arcade (más aconsejable para los novatos). Dependiendo de la modalidad escogida en la que vayamos a participar, habrá que realizar una serie de acciones determinadas con el mando para manejar a los deportistas por lo que la variedad estará garantizada.

El apartado visual ofrecerá una curiosa mezcla entre realismo y dibujos animados. Por un lado los estadios y pabellones donde se disputarán las pruebas gozarán de un realismo considerable, mientras que la recreación de los atletas estará aderezada por un sutil toque cómic que romperá un poco con la monotonía. Seguro que con todo esto que os acabamos de contar ya se os han puesto los dientes largos, ¿verdad? Pues además debéis saber que su precio de venta será realmente sugerente…

■Eduardo G







Doodle Hex

¿TE GUSTA LA MAGIA?

Desarrollador: Pragnarion Studios
Distribuidor: Proein Games
Género: Habilidad / Magia
Plataforma: Nintendo DS
Fecha salida: Verano
Web: www.tragnarion.com

Estamos muy contentos de que Proein Games haya llegado a un acuerdo con Tragnarion Games para editar su nuevo proyecto, "Doodle Hex", en nuestro país. Y estamos felices por muchas razones. La principal es que Tragnarion Games es un estudio español, y dado que por desgracia en España no existen demasiados, nos complace que hayan encontrado un apoyo. Otro aspecto que nos agrada es que "Doodle Hex" es un título realmente original, que además ha sido desarrollado en exclusiva para Nintendo DS. Y eso va a dejarse notar, puesto que el juego va a hacer un uso intensivo de las cualidades únicas de esta portátil.

LA UNIVERSIDAD ESPECIAL DE RUNAS, de la que seremos miembros, forma a sus alumnos en el atractivo mundo de la magia y hechizos. Sin embargo, y entre tanta clase teórica, de vez en cuando los estudiantes se reúnen para poner en práctica todos sus conocimientos, tomando parte en curiosos duelos de magos. Todo el "cotarro" tendrá lugar en la pantalla inferior de la consola, la táctil, donde tendremos que trazar con la stylus los correspondientes sellos mágicos que darán lugar a los conjuros. Nuestra meta será la de dejar sin energía lo más rápidamente posible a nuestros oponentes, ya sean rivales controlados por la CPU de la consola o amiguetes nuestros, con quienes disfrutaremos de una mecánica de juego muy dinámica y fresca.

El envoltorio gráfico mostrará un marcado aire anime japonés, con personajes carismáticos (habrá 14 entre los que escoger) que parecerán extraídos de una de las series de dibujos animados de origen nipón de las que se emiten en televisión. En "Doodle Hex" os espera un mundo de magia y diversión, un lugar que seguro logra seduciros.

Shy Guy



ULTIMATE
BOARD GAME
COLLECTION
JUEGOS CLÁSICOS
PARA TODA LA FAMILIA
PlayStation 2
Wii
Interactive
www.boardgamecollection.com
3+
www.pegi.info
Wii
PlayStation 2
PSP
Mere Mortals
FROM CONCEPT TO REALITY
VALCON
XPLOSIV
Ultimate Board Game Collection, Valcon and the Valcon Games logo are trademarks or registered trademarks of Valcon Games LLC. Developed by MereMortals Ltd. © 2008 Empire Interactive Europe Ltd. Empire, the logo and Xplosiv are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii AND THE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.
gamelab 2008
"Conecta con la Industria del Videojuego"
10 y 11 de Julio en Gijón (Asturias)
www.gamelab.es





Samba de Amigo

RITMO A GOLPE DE MARACA

Desarrollador: Gearbox Software **Distribuidor:** SEGA
Género: Musical **Plataforma:** Wii
Fecha salida: Verano **Web:** www.sega-europe.com

Aún recuerdo el impacto que causó "Samba de Amigo" en la consola DreamCast: ¡todo el mundo se volvió loco con aquel simulador musical! Gran parte de su éxito radicó en el periférico que incluía el título, unas maracas que había que agitar siguiendo el ritmo de la música y de los indicadores que aparecían en pantalla. Vamos, que la mecánica era similar a la experimentada en la saga "Guitar Hero" pero empleando las maracas en lugar de una guitarra. Bien, pues SEGA pretende volver a poner patas arriba el panorama de los juegos musicales en Wii con una edición muy especial de este título que aparecerá en las próximas semanas.

LAS MARACAS que utilizamos en el original de DreamCast caerán en el olvido en favor del Wiimote y del Nunchaku. Y es que los sensores de movimiento que poseen ambos periféricos bastarán para poder realizar las acciones concretas que nos vaya indicando el título. Puede que los más nostálgicos echen de menos las exitosas maracas en un primer momento, pero os aseguramos que en cuanto se "metan en harina" este detalle se les olvidará pronto.

La banda sonora estará conformada por unas 40 canciones (posiblemente se exceda este número) de los artistas más populares. La gran mayoría de estos temas serán de corte latino y mezclarán varios estilos como salsa, samba o merengue.

Las modalidades de juego serán variadas y disfrutaremos desde un desternillante modo Carrera, muy largo y ameno, a modalidades multijugador de todo tipo que se convertirán en las más demandadas cada vez que organicemos una fiesta en casa con nuestros amigos. En cuanto a su apartado visual, todos los elementos que aparezcan en pantalla (Miis incluidos) mostrarán un colorido extraordinario, así como un desparpajo y alegría tan increíble que nos subirán el ánimo solo con observarlos. "Samba de Amigo" va a ser un título muy cachondo.

■ Sergio Martín



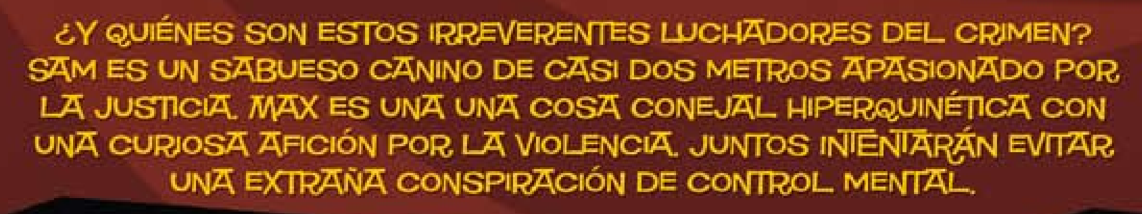


¡NO PODÍAMOS VIVIR SIN ELLOS!

SAM & MAX







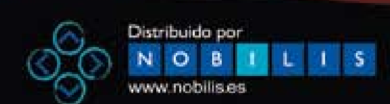
¿Y QUIÉNES SON ESTOS IRREVERENTES LUCHADORES DEL CRIMEN? SAM ES UN SABUESO CANINO DE CASI DOS METROS APASIONADO POR LA JUSTICIA. MAX ES UNA UNA COSA CONEJAL HIPERQUINÉTICA CON UNA CURIOSA AFICIÓN POR LA VIOLENCIA. JUNTOS INTENTARÁN EVITAR UNA EXTRAÑA CONSPIRACIÓN DE CONTROL MENTAL.



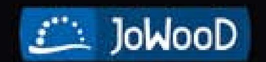
YA A LA VENTA

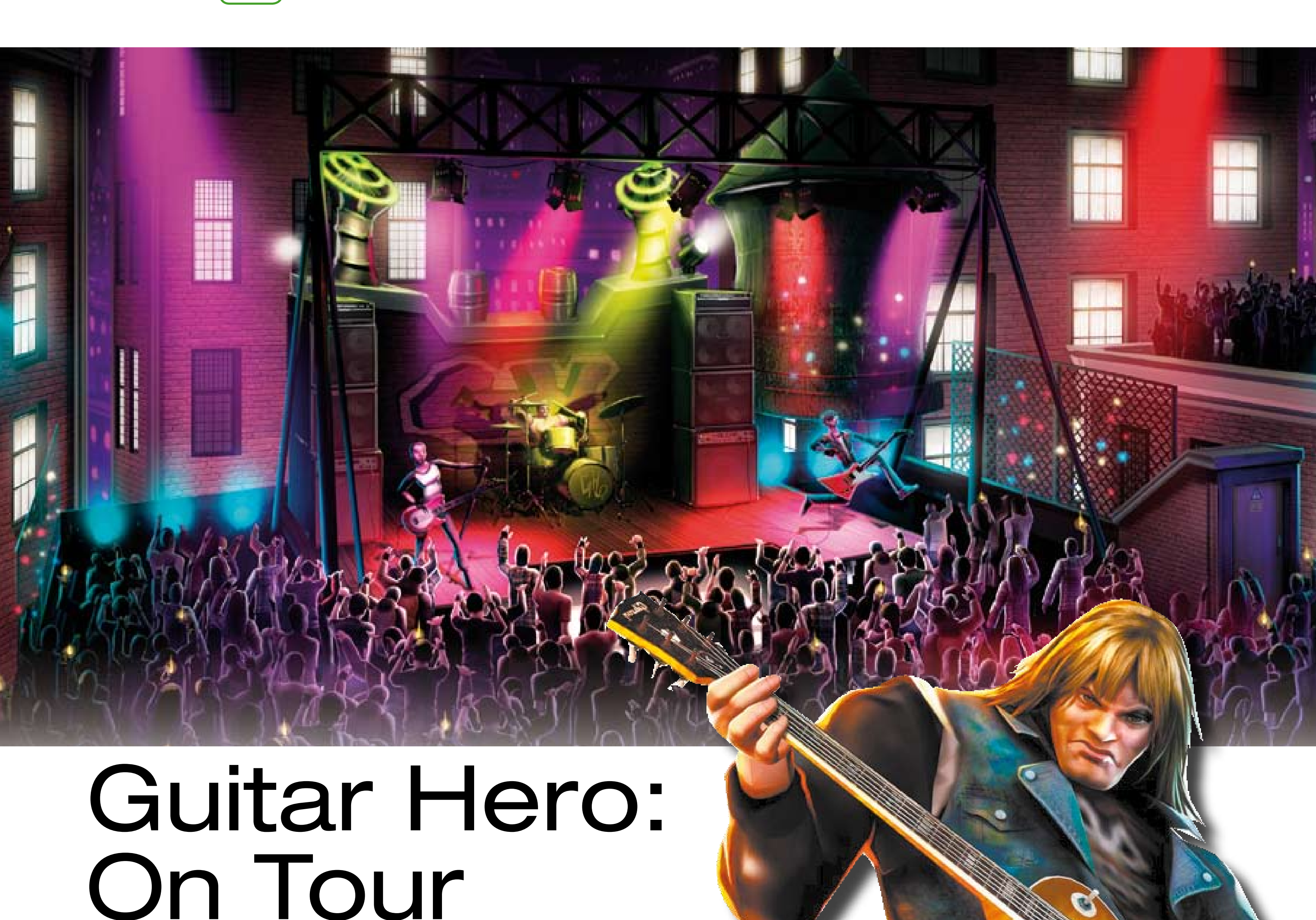












Guitar Hero: On Tour

LA FIEBRE GUITARRERA LLEGARÁ A DS

Desarrollador: Vicarious Visions
Género: Musical
Fecha salida: Julio
Distribuidor: Activision
Plataforma: Nintendo DS
Web: www.guitarheroontour.com

Cuando la compañía Activision anunció que su exitosa saga "Guitar Hero" vería también la luz en la portátil Nintendo DS, hemos de reconocer que la noticia nos sorprendió. ¿Cómo adaptar a una máquina semejante un título como éste? No obstante, finalmente los desarrolladores de Vicarious Visions, encargados del proyecto, están realizando un espléndido ejercicio de diseño y originalidad para hacer posible tal promesa. El resultado va a ser "Guitar Hero: On Tour", un título que será capaz de aprovechar las prestaciones de la portátil para hacernos sentir de nuevo como una estrella del Rock, esta vez en cualquier parte. Para ello los responsables de la obra están dando forma a un periférico similar al mástil de la guitarra original de la saga, pero con solo cuatro botones –y de menor tamaño, claro-, el cual se adaptará correctamente a la portátil. Gracias a él la mecánica de juego se presentará relativamente similar al de las versiones para las consolas de sobremesa de forma muy ingeniosa. Igualmente, en este caso la stylus original de la máquina será sustituido por una púa, más apropiada para la ocasión, con la cual tendremos que pulsar las cuerdas de la guitarra simulada en la pantalla táctil de la máquina.

Por lo demás, el juego contará con veinte canciones nuevas, así como con algunas ya aparecidas anteriormente en otros títulos de la franquicia. Por supuesto los temas incluirán composiciones de artistas tan conocidos como Twisted Sister, Nirvana o los nacionales Héroes del Silencio.

EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO, éste adoptará el mismo estilo que otros previos "Guitar Hero". Así, los personajes lucirán como músicos estrafalarios y vistosos, y todo tendrá un aspecto colorido y desenfadado. Y antes de cada actuación tendremos la oportunidad de modificar algunos aspectos de los personajes, como por ejemplo su ropa o su manera de moverse.

En fin, que entre este original lanzamiento –previsto para principios de Julio- y el próximo "Guitar Hero: Aerosmith", no cabe duda de que desde Activision nos van a preparar un verano de lo más musical. Y nosotros, encantados.

■ Enrique Luque



Etrian Odyssey

ODISEA ROLERA PORTÁTIL

Desarrollador: Atlus
Género: Juego de rol
Fecha salida: Junio
Distribuidor: Nintendo
Plataforma: Nintendo DS
Web: www.nintendo.es

Yggdrasil es un bosque situado en la tierra de Etrian que arrastra una misteriosa leyenda tras de sí. Según cuentan, Yggdrasil está encantado y en su interior se esconden tesoros inimaginables… a la vez que toda clase de peligrosas criaturas. Además son muchos los aventureros que han osado adentrarse en él, pero nadie ha conseguido salir con vida. Y es que para complicar aún más las cosas, el interior de este hostil bosque es como un laberinto en el que es fácil desorientarse.

A PESAR DE ESTA LEYENDA, un grupo de valientes está dispuesto a sumergirse en la espesura del bosque de Yggdrasil. ¿Y adivinas quiénes van a erigirse como los líderes de esta expedición? Eso es, nosotros. Y como primeros espadas de este conjunto de aventureros, en "Etrian Odyssey" tendremos la potestad de elegir a los miembros que queramos que nos acompañen en nuestro periplo. Las opciones serán cuantiosas, ya que el título incluirá una gran variedad de clases diferentes para los personajes: curanderos, alquimistas, magos, guerreros.… Al inicio solo será posible escoger a cinco de ellos, así que habrá que pensar bien nuestra decisión.

Una vez dentro del bosque podremos usar la pantalla táctil de la consola para marcar y dibujar mapas y los puntos de interés más importantes de los escenarios, de forma similar a lo que hicimos en "Zelda: Phantom Hourglass". Durante el viaje habrá que solucionar enigmas, charlar con decenas de ciudadanos de Etria, entrar en posadas y tiendas y afrontar cientos de combates, que se desarrollarán por turnos. "Etrian Odyssey" es un juego de rol (exclusivo para esta consola) que va a estar orientado especialmente a los fans más acérrimos a este tipo de aventuras, que encontrarán en él una gran profundidad y una curva de dificultad adecuada.

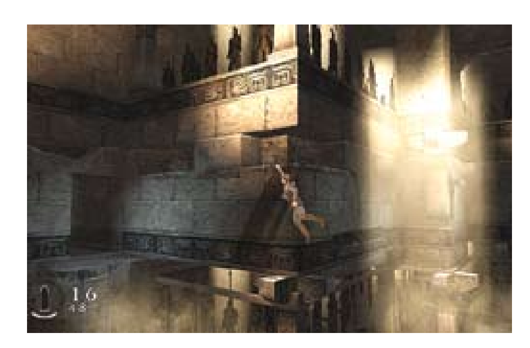
■Sergio Martín











La Momia:
La Tumba del Emperador Dragón

UN VIAJE A ORIENTE INOLVIDABLE

Desarrollador: Eurocom	**Distribuidor:** Vivendi
Género: Aventura	**Plataforma:** PS2, Wii y Nintendo DS
Fecha salida: Agosto	**Web:** www.vivendi.es

Universal Pictures estrenará este verano la esperada película "La Momia: La Tumba del Emperador Dragón", que viene a ser la tercera de esta exitosa y taquillera serie. Y coincidiendo con su estreno en las salas de cine los usuarios de PlayStation 2, Wii y Nintendo DS también podrán disfrutar del videojuego oficial basado en dicho film.

EL ENFOQUE de esta aventura en tercera persona será muy similar al que disfrutaremos en la película. En esta ocasión el explorador Rick O´Connell (protagonista de toda la saga) tendrá que desplazarse hasta China para investigar unas antiguas catacumbas. Pero Rick gozará en este caso de un ayudante de lujo, su hijo Alex. Ambos personajes tendrán que hacer frente al despertar de un malvado emperador (que será capaz de dominar a voluntad los cinco elementos) y a su ejército de diez mil soldados. A lo largo de la aventura recorreremos parajes de una gran belleza y variedad, como las cimas nevadas del Himalaya. Por el camino habrá que enfrentarse a numerosos peligros, incluyendo un cuantioso número de esbirros del emperador. Para acabar con ellos podremos pelear cuerpo a cuerpo o, mejor aún, emplear armas más contundentes como pistolas o fusiles. Diversos puzzles también nos estarán esperando en momentos puntuales del juego, que aportarán más variedad al desarrollo.

La ambientación estará muy lograda y respetará al máximo la fotografía original de la película, con entornos 3D exóticos bastante detallados y de un tamaño respetable. En cuanto a los personajes, destacarán las animaciones de los protagonistas principales (Rick y Alex) así como el aspecto de los enemigos, incluyendo varios jefes finales. Los amantes de las aventuras van a disfrutar este verano por partida doble con la película y el juego de "La Momia: La Tumba del Emperador Dragón".

Hugo Sánchez













Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift

LA FANTASÍA SIN FINAL

Desarrollador: Square-Enix
Género: Estrategia
Fecha salida: 27 de Junio
Distribuidor: Proein Games
Plataforma: Nintendo DS
Web: www.ffta2.com

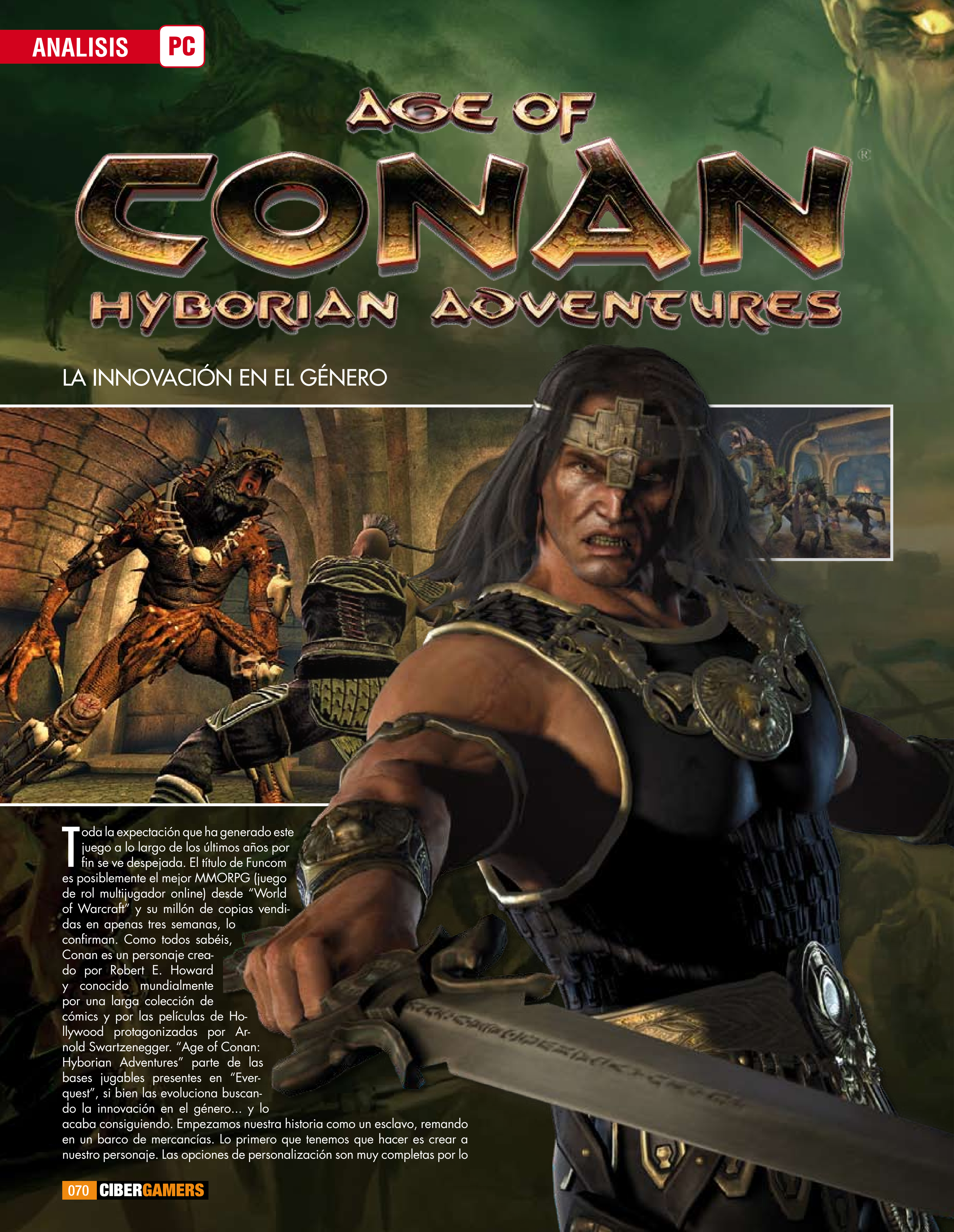
Los millones de seguidores de esta magnífica saga de Square-Enix deben de estar muy contentos últimamente, porque la compañía nipona no deja de lanzar títulos ambientados en el universo de "Final Fantasy". Es significativo apuntar que a pesar de este bombardeo "Final-Fantasístico" la calidad de todas estas producciones es altísima, así que mientras puedan mantener alto el listón de calidad, bienvenidos sean todos estos juegos.

El día 27 de este mismo mes se producirá la salida al mercado de un nuevo cartucho para Nintendo DS con el nombre "Final Fantasy" adherido a él, aunque esta vez su jugabilidad no tendrá demasiado que ver con otros juegos ya publicados para esta consola como "Final Fantasy III" o "Final Fantasy XII: Revenant Wings". Sí, porque "FF Tactics A2: Grimoire of the Rift" no seguirá el sendero de las aventuras de rol típicas de esta saga, sino que va a tratarse de un juego de estrategia de una gran profundidad y una historia bien elaborada.

EL PROTAGONISTA será un joven llamado Luso, quien será transportado como por arte de magia al mundo de Ivalice mientras lee un libro. Allí conocerá a un montón de personajes, quienes tratarán de ayudarle a volver a la dimensión temporal y física en la que se encontraba antes de su viaje a Ivalice. Toda la aventura será mostrada desde una perspectiva isométrica, que nos permitirá apreciar escenarios detallados y, mejor aún, gozar de un buen campo de visión para idear las estrategias oportunas cuando estemos en mitad de un combate. En esta aventura nos esperan más de 300 misiones (lo que supondrá muchas horas de juego), una amplísima cantidad de trabajos y decenas de personajes con los que interactuar. Y todo esto bajo un marco incomparable gracias al elaborado apartado visual y a la estupenda banda sonora. "Final Fantasy Tactics A2" va a hacer muy felices a miles de usuarios de Nintendo DS.

Shy Guy





Age of Conan: Hyborian Adventures

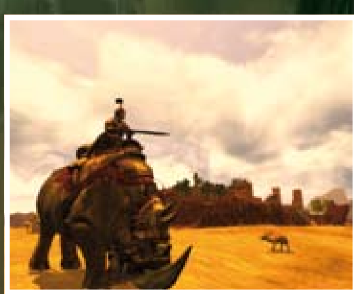
LA INNOVACIÓN EN EL GÉNERO

Toda la expectación que ha generado este juego a lo largo de los últimos años por fin se ve despejada. El título de Funcom es posiblemente el mejor MMORPG (juego de rol multijugador online) desde "World of Warcraft" y su millón de copias vendidas en apenas tres semanas, lo confirman. Como todos sabéis, Conan es un personaje creado por Robert E. Howard y conocido mundialmente por una larga colección de cómics y por las películas de Hollywood protagonizadas por Arnold Swartzenegger. "Age of Conan: Hyborian Adventures" parte de las bases jugables presentes en "Everquest", si bien las evoluciona buscando la innovación en el género... y lo acaba consiguiendo. Empezamos nuestra historia como un esclavo, remando en un barco de mercancías. Lo primero que tenemos que hacer es crear a nuestro personaje. Las opciones de personalización son muy completas por lo

que nos resultará muy difícil encontrar personajes clónicos al nuestro. Tenemos que elegir raza (estigio, cimmerio o aquilonio), clase, subclase, sexo, corte de pelo, color de ojos, complexión, voz e incluso sus tatuajes corporales. Poco después un vídeo nos muestra el naufragio de nuestro barco y cómo somos liberados de nuestro cautiverio cayendo al mar. La corriente nos arrastra hasta la isla de Tortage, momento en el que comenzamos a jugar. Hay que decir que el comienzo de "Age of Conan" es innovador y lo hacemos de una manera u otra según la clase que hayamos escogido, con "quests" (misiones) distintas entrelazadas entre sí narrativamente.











SU NOVEDOSO SISTEMA DE COMBATE lo convierte, sin ninguna duda, en uno de los MMO más atractivos del momento. Se trata de un dinámico método por el cual atacamos a nuestros enemigos en tiempo real mediante un sistema de combos. Realizamos ataques en distintas direcciones y según los enlacemos tendrán más o menos duración, por lo que infligirán un mayor o menor daño. Otra característica interesante es que los enemigos muestran sus defensas para que podamos conocer el lado por el que nuestros ataques serán más efectivos. Por supuesto también tendremos cientos de armas, magia, golpes finales especiales, monturas y arcos de larga distancia con los que podremos disparar flechas desde una vista en primera persona. Es decir, que atrás quedan los ataques automáticos en los que hacíamos "clic" sobre el enemigo y nuestro personaje sencillamente iba hacia él y le atacaba automáticamente sin que tuviésemos que hacer nada más. En "Age of Conan" los combates toman un gran protagonismo y exigen habilidad, además de cierta concentración por parte del jugador. Esto nos parece un gran avance en el género ya que asemeja la experiencia de juego a la de los mejores títulos offline.

Los primeros momentos de "Age of Conan" tienen lugar en la isla de Tortage y hacen las funciones de tutorial. Esta isla sirve para que el jugador entienda las reglas básicas y se haga con el control del personaje. Aprendemos a luchar, realizar misiones y "quests", diferenciar entre los distintos tipos de enemigos, recoger objetos, interactuar con otros personajes y explorar el entorno. Esta parte se juega offline y dura unas horas, hasta que alcanzamos el nivel 20 de experiencia. Hay varias maneras de mejorar a nuestro personaje, como pueden ser combatir enemigos para adquirir puntos de experiencia, superar misiones o recoger items para mejorar nuestro equipo. Al subir de nivel no sólo se incrementan las características del personaje (fuerza, vida, resistencia, etc.) sino que

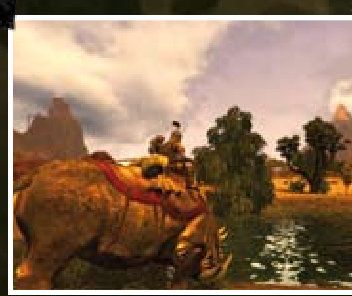




además aprendemos nuevas habilidades como ataques y movimientos que nos permitirán acceder a zonas a las que antes nos era imposible llegar. El nivel más alto es el 80 y es relativamente rápido alcanzarlo ya que el juego está planteado de tal manera que en un par de horas conseguimos alcanzar un nuevo nivel. Otra característica importante es la posibilidad de construir ciudades para nuestro clan. El sistema de construcción no es muy complejo y permite pocas opciones pero en cualquier caso es un añadido estupendo. Básicamente podemos mejorar nuestro campamento comprando nuevas estructuras y situándolas en lugares específicos. Pero lo realmente divertido es atacar las ciudades creadas por otros clanes y defender la nuestra de sus ataques. Viviremos épicos asedios en los que intervienen docenas de jugadores y "raids" de hasta 23 jugadores al mismo tiempo. Si además recordamos que el combate es en tiempo real (es decir, que también influye la habilidad del jugador) las posibilidades de diversión son casi infinitas.

PERO AÚN HAY MÁS, porque la segunda característica más importante de "Age of Conan", después de su sistema de combate, es su estupendo apartado técnico. Es realmente el primer MMORPG de nueva generación y eso que aún no se han añadido las librerías para DirectX 10. De hecho, nos atrevemos a decir que es el RPG online con mejores gráficos del momento ya que os aseguramos que es visualmente sobresaliente. Cuenta con unos escenarios plagados de detalles,





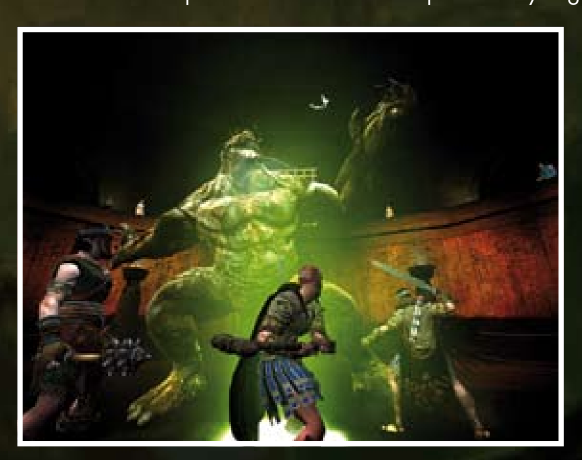




un campo de visión alejado y efectos lumínicos que no tienen nada que envidiar a cualquiera de los juegos offline aparecidos durante el año pasado. Apreciamos texturas definidas y de gran calidad junto a unos modelados que recuerdan a juegos como "Oblivion". El motor de física y colisiones es excelente a la par que importante ya que influye en la jugabilidad. Además la dirección artística nos resulta inspirada y muy acorde con la historia. Eso sí, cabe decir que se trata de un título exclusivo para jugadores adultos ya que la sangre, la violencia tratada de forma cruenta y los desnudos están muy presentes en el mundo de Conan. Por supuesto este alarde de tecnicismo potencia la inmersión del jugador pero también cuenta con ciertos puntos negativos. Para empezar el título requiere de un PC potente, con 2 Gb de RAM, un procesador de doble núcleo, 30Gb de espacio en el disco duro y una tarjeta gráfica de gama media-alta. También ha sido necesario dividir los escenarios en zonas que requieren altos tiempos de carga y cuenta con los clásicos "bugs" (errores) del género, aunque ninguno importante que no vaya a resolverse mediante parches en el futuro. Por su parte, el apartado sonoro se encuentra al mismo nivel que el resto del juego, albergando una de las bandas sonoras más espectaculares de los últimos años. Cuenta con temas y composiciones de inspiración nórdica e islámica, todas completamente orquestadas y algunas incluso cantadas. Las voces han sido dobladas al castellano y los efectos de sonido también son de alta calidad.

Como podéis ver, "Age of Conan" cuenta con una producción semejante a la de un juego offline de gran repercusión, pero con la tremenda diferencia de que es online. Es difícil analizar un juego de estas características debido a que es imposible saber si dentro de unos meses conseguirá seguir manteniendo el interés de sus jugadores. Funcom ha prometido que se actualizará regularmente con nuevos añadidos en forma de items, "quests" y niveles por lo que esto no debería ser ningún problema. En cualquier caso las primeras semanas de juego han sido satisfactorias y hemos vivido situaciones intensas que han generado impresiones muy positivas en la redacción. Lo más probable es que se convierta en un referente del género si es que no lo ha hecho ya debido a su éxito. Es ciertamente el único juego capaz de plantarle cara al estupendo "World of Warcraft" de Blizzard gracias a su fantástico planteamiento jugable y a su increíble aspecto técnico. Por si fuera poco, la edición especial es una de las más completas del mercado, incluyendo un libro de arte, un DVD de extras, un mapa de Hyboria y la banda sonora. Las tremendas expectativas que lo rodeaban están completamente justificadas y correspondidas, ya que "Age of Conan: Hyborian Adventures" es un título innovador, redondo en casi todos sus aspectos y, sobre todo, un soplo de aire fresco para los amantes del rol online.

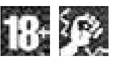
Mario Fernández





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Funcom
Distribuidor: Proein Games
Género: Juego de rol multijugador online
Multijugador: 1-23
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.ageofconan.com



90

Lo mejor
El sistema de combate y su estupendo apartado técnico. Los asedios a ciudades son de lo más divertido que podemos jugar online.

Lo peor
Requiere un equipo muy potente. Los tiempos de carga no ayudan y cuenta con fallos que habrá que parchear en el futuro.

Nuestra opinión
Es el único título capaz de competir con "World of Warcraft" y supone un soplo de aire fresco para el género.





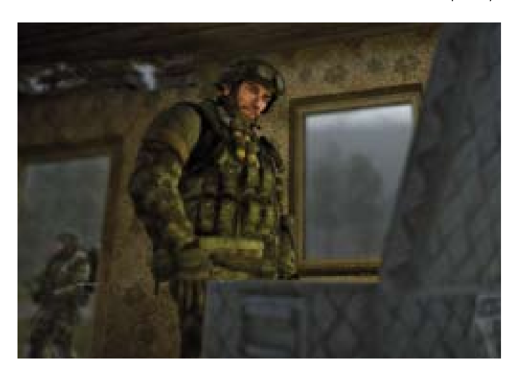


Battlefield: Bad Company

ES HORA DE DEMOSTRAR LO QUE VALES, SOLDADO

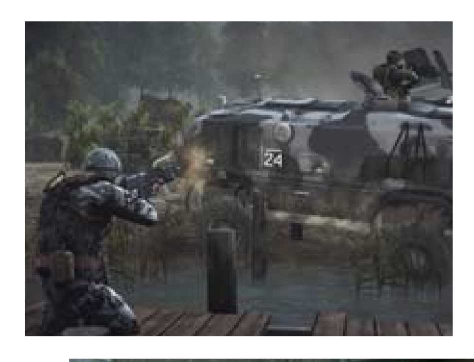
Como os adelantábamos no hace mucho, la veterana saga "Battlefield" se ha propuesto dar el salto hacia la nueva generación de consolas, con la intención de crearse un hueco entre los shooter en primera persona de corte bélico fuera del mundo del PC. Ya os adelantamos que "Battlefield: Bad Company" hereda la dilatada experiencia de la gente de Electronic Arts en el mundo de los "wargames" (juegos de guerra), toda una garantía de calidad. Enmarcado en un ficticio conflicto euroasiático, este "Battlefield: Bad Company" presenta algunas novedades interesantes, que lo convierten en un titulo a tener muy en cuenta para los aficionados al género, pero vayamos por partes…

Todo comienza con nuestro ingreso en la Bad Company, una compañía formada por miembros renegados del ejército de dudosa reputación.











En lugar de enviarlos a la cárcel, estos soldados son reclutados para la Bad Company, con la intención de sacar algún partido de tan deshonrosos sujetos. Es por ello que nuestros superiores no tienen ningún reparo en utilizarnos como carne de cañón y enviarnos como punta de lanza en las misiones más arriesgadas.

De esta manera, entraremos en acción desde el primer momento de la aventura. Por suerte tenemos a nuestra disposición una impresionante colección de fusiles de asalto, rifles de francotirador, explosivos y varios tipos de vehículos, que nos permiten movernos con soltura por el campo de batalla. Manejar hábilmente Hammers, camiones, helicópteros, piezas de artillería y todo tipo de armas de última tecnología nos hace disfrutar mientras cumplimos los objetivos de nuestras misiones.

EL SISTEMA DE CONTROL es el clásico del género y nos permite movernos sin problemas por los amplios escenarios ayudados en todo momento por el mapa que nos muestra los objetivos cercanos. Adicionalmente debemos hacer uso de inyecciones regeneradoras de vida para mantener nuestro nivel durante los combates. Como en otras entregas de la saga, hay que destacar que solo podemos llevar encima un arma principal. Sin duda, uno de los puntos fuertes de este "Battlefield" es el grado de realismo con el que los desarrolladores han dotado a su creación. Prácticamente todo en los escenarios es destructible. Asolar edificios, paredes, vegetación, vehículos o trincheras nos permite interactuar con el campo de batalla de una manera que no habíamos visto hasta la fecha en el mundo de las consolas, lo que hace posible modificar el entorno de una manera prácticamente ilimitada.

EL MODO CAMPAÑA tiene una duración más que respetable y por si todo esto fuera poco, el modo multijugador es apoteósico. Con 24 jugadores online de forma simultánea, os podéis hacer idea de la magnitud de los enfrentamientos en los que tomamos parte. Todo funciona de manera correcta con unos tiempos de carga prácticamente inexistentes. Como ya hemos visto en otras ocasiones, disponemos de un contador de vida común para nuestro bando, que debemos mantener a toda costa si queremos hacernos con la victoria.

En lo referente al apartado técnico, los chicos de DICE han realizado un trabajo excepcional con su motor grafico Frostbite, el cual proporcionará un aspecto gráfico en alta definición espectacular. Todos los elementos que aparecen en pantalla están recreados con un grado excepcional de detalle. Vehículos, edificios, vegetación, armas, explosiones, humo… Todo está cuidadosamente recreado a un nivel hiperrealista, y además toda la acción discurre con una fluidez impresionante. Para terminar de completar un apartado técnico redondo, el sonido nos sumerge de lleno en la acción con unos efectos muy variados y perfectamente digitalizados, incluyendo unas explosiones contundentes. Poco más se puede pedir en este sentido.

"Battlefield: Bad Company", el último miembro del poblado club de los "wargames", entra en escena haciendo mucho ruido. ¡Preparaos para disfrutar!

■Pablo Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Digital Illusions CE
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: 1-24
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.bfes.ea.com





91

Lo mejor
Aspecto gráfico y sonoro de primera línea. Entorno ampliamente destructible. El modo online.

Lo peor
Algunas de las misiones del modo Campaña se pueden hacer algo repetitivas.

Nuestra opinión
Primer título de la saga "Battlefield" para la nueva generación de consolas, que cuenta con algunas novedades importantes y modo multijugador impresionante. Altamente recomendable para los aficionados al género.





Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

LA SERPIENTE SE DILUYE

Aunque la crítica especializada deba realizar una opinión formada sobre un producto bajo el prisma de la objetividad (dentro de los límites de la misma en una opinión personal...) es difícil abarcar un producto como este cuando eres un fan incondicional de la franquicia. "Metal Gear Solid", la saga de espionaje más famosa del sector, es un producto estrella de una generación de jugadores que hemos crecido con las venturas y desventuras de Solid Snake durante sus más de veinte años en el redil que llegan con esta cuarta y mesiánica entrega a su fin. Los achaques de Snake se ven plasmados literalmente en esta entrega (el Foxdie nos ha provocado un envejecimiento acelerado) sirviendo como metáfora al propio concepto original de la saga respecto a su situación en nuestros días. Ya no hay lugar para la infiltración. No hay lugar para los grandes momentos de originalidad pasmosa de previas entregas, ni siquiera para emocionar a través de un guión sólido, coherente y conciso. Porque en esta ocasión, Hideo Kojima ha optado por saturar el juego con falsa emotividad a través de flashbacks, más de nueve horas de secuencias de vídeo (algunas interminables, superando los 90 minutos) con en ocasiones, momentos de auténtica hilaridad.













ESTA CUARTA ENTREGA nos lleva a un entorno radicalmente diferente al de otros capítulos. En esta ocasión la acción es mucho más protagonista, pudiendo superar niveles a través de la fuerza bruta, desechando la infiltración radical de los primeros episodios. No desvelaremos localizaciones ni situaciones (aunque el propio Kojima ha destripado más de lo que debería a través de los numerosos trailers), tan sólo añadir que existe un momento especialmente emotivo para los jugadores que recuerden con cariño el primer "MGS" y cierta espectacular persecución con una antigua compañera de batalla. La cantidad de ítems y posibilidades a la hora de resolver cada enmienda (pese a resultar más lineal que "MGS3") resulta muy gratificante de cara a próximas partidas y seguir descubriendo armas, utilidades y formas para superar cada nivel o enfrentamiento a nuestros enemigos. Gracias a un señor de la guerra que nos nutre de armas en tiempo real, ya no quedaremos vendidos ante los jefes finales, una fobia clásica de los jugadores más experimentados en "MGS". Los jefes finales no tienen el carisma de la unidad de "MGS3" ni la originalidad en cuanto a mecánica del primer "MGS", pero en términos técnicos, pese a que a estas alturas ya no resulte el paradigma de la generación en ningún aspecto, sí que destaca gracias a una gran cantidad de detalles magistrales y a su conjunto, coherente y espectacular, gracias en parte a su dirección artística de primera línea (a la altura de otras entregas, con el magistral Yoji Shinkawa a la cabeza).

Existen no obstante decisiones incomprensibles. Las secuencias de vídeo de la saga siempre han sido un exponente de calidad y espectáculo visual, pese a "traicionar" a la industria acercándola quizás demasiado al cine. En esta ocasión la cantidad y duración es desproporcionada, en ocasiones de forma artificial creando un efecto anti-climático, redundante. Otro tema peliagudo es el espacio que ocupa el juego en el Blu-ray y las instalaciones. Tortuosas y constantes instalaciones ahondan en la supuesta utilidad de este formato, donde incluso el propio Kojima se atreve a bromear en ciertos segmentos del juego.

En definitiva, un título sobresaliente, que ataca en momentos a la nostalgia del jugador con una eficacia pasmosa. Precisamente estas violaciones emocionales son las mejores del título, cuando logramos empatizar de forma profunda con los personajes y sus motivaciones, cuando nos damos cuenta de la grandeza de esta saga durante sus veinte años de historia. Aunque, lamentablemente, no estemos ante su capítulo más virtuoso, ni el más original ni el más compacto. La era de Solid Snake se ha terminado.

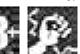
■ Omar Álvarez



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Kojima Productions
Distribuidor: Konami
Género: Acción y espionaje
Multijugador: 1-16
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
www.konami.jp/kojima_pro





95

Lo mejor
Se ha cerrado el guión sin dejar hilos sueltos. Algunos segmentos del juego son espectaculares. Los guiños a previos "MGS".

Lo peor
Excesivas secuencias de vídeo en relación al tiempo que nos permite jugar, innecesarias por cantidad y densidad. Se ha perdido frescura y las continuas instalaciones resultan injustificables.

Nuestra opinión
Sin duda alguna, un capítulo coral, lleno de grandes momentos pero que nos ha dejado un cierto sabor amargo por algunos excesos narrativos. Agridulce final.

WorldShift

TRES RAZAS, UN SOLO PLANETA





La historia de "Worldshift" nos sitúa en el siglo XXI, cuando un extraño meteorito de desconocida naturaleza aparece desde más allá de la órbita del planeta Plutón, dirigiéndose directamente contra la Tierra. Así, para cuando los científicos terrestres quieren darse cuenta del destino del terrible objeto, es demasiado tarde. Como consecuencia de ello, se produce una apocalíptica colisión de incalculables dimensiones, la cual amenaza con poner fin a la civilización de nuestro planeta…al menos tal y como la conocemos, claro. Miles de años después de esta tragedia los efectos del fatal meteorito y la terrible plaga que éste continúa ocasionando aún siguen presentes sobre la superficie de la Tierra. Aún así, los seres humanos han conseguido evolucionar y sobrevivir mediante la recolección de recursos. Recursos que las distintas facciones esparcidas sobre el planeta se disputan, ocasionando con ello constantes y cruentas batallas. Además el mundo ahora ha cambiado, adoptando una apariencia y un estilo muy distinto al que todos conocemos.

Básicamente "WorldShift" es un juego de estrategia en tiempo real, en el cual se mezclan elementos típicos de títulos como "StarCraft" con otras características más propias del exitoso y más reciente "World of Warcraft". De esta forma el juego nos permite disfrutar tanto de una extensa Campaña individual como de un llamativo modo Cooperativo, uno de los platos fuertes de la obra. Por supuesto tampoco faltan los enfrentamientos tradicionales multijugador, en plan Deathmatch. Para empezar, la opción de juego en solitario presenta un total de dieciocho misiones, que nos proporcionarán más de treinta horas de diversión. Además durante este modo encontraremos también recompensas utilizables en cualquier tipo de partida, algo que invita a completar totalmente cada nivel del título. Igualmente destaca el juego cooperativo. En

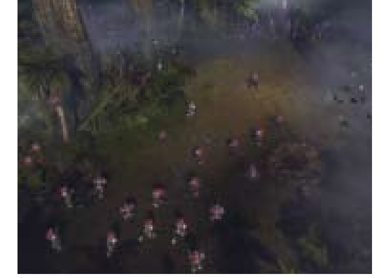
















éste es imprescindible la buena sintonía entre los dos o tres participantes que participen en cada aventura, siendo de otra manera casi imposible derrotar a los majestuosos jefes finales que se encuentran esparcidos por los mapas del juego. Así, los usuarios tienen que descubrir la forma correcta de poder acabar con estos enemigos y seguidamente unir sus fuerzas para conseguirlo.

UNA DE LAS CLAVES de "WorldShift" la encontramos en su libertad a la hora de personalizar nuestras tropas. Es importante ajustar los tipos de personajes de cada raza –humanos, mutantes y aliens- al estilo estratégico que más nos convenga en cada ocasión o que más se adapte a nuestra manera de jugar. También resulta sorprendente la cantidad de objetos que vamos consiguiendo a lo largo de la aventura, gracias a los cuales somos capaces de potenciar y hacer únicos nuestros escuadrones.

En cuanto a los gráficos, el juego aprovecha correctamente las generosas posibilidades de los equipos modernos, mostrándonos un acabado bastante destacable. Los escenarios lucen detallados, variados y bastante atractivos; mientras que los personajes están bien animados y cuentan con unos modelados aceptables para un juego de estas características. El apartado sonoro nos ofrece una banda sonora de corte épico, que se intensifica en los momentos de mayor intensidad del juego. Composiciones de calidad que se unen a unos efectos de sonido apropiados a la naturaleza del título, como disparos, explosiones y voces. A su vez el doblaje está íntegramente en nuestro idioma, algo que siempre es de agradecer a los responsables de traer el juego a nuestro país. Así pues queremos acabar diciendo que "WorldShift" es un buen juego de estrategia, capaz de "enganchar" y divertir durante mucho tiempo a todos los amantes de este género. Debido a las características citadas anteriormente y al intuitivo manejo del título, este se presenta como una opción muy recomendable para los amantes del género.

Enrique Luque

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Black Sea Studios
Distribuidor: FX Interactive
Género: Estrategia
Multijugador: 1-16
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
worldshift-game.com





88

Lo mejor
Las posibilidades de personalización y el apartado técnico en general.

Lo peor
Individualmente se disfruta menos que en compañía.

Nuestra opinión
Un divertido y cuidado juego de estrategia que gustará sin duda a todos los aficionados al género y a juegos como el conocido "StarCraft".





Ninja Gaiden II

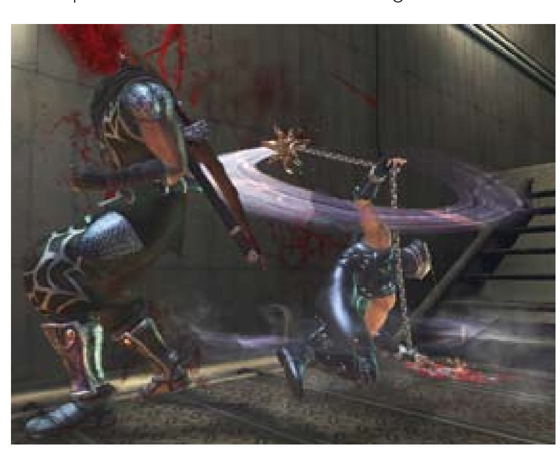
ANSIADO RETORNO

Ryu Hayabusa vuelve a deleitarnos con una nueva aventura. Y regresa a lo grande, rodeado de expectativas e ilusiones que lo sitúan como uno de los bombazos del mercado en los próximos meses.

Predestinado a ocupar durante un buen tiempo los puestos de relevancia en las listas de los más vendidos, el nuevo "Ninja Gaiden" sigue una fórmula magistral que nunca falla cuando se quiere dejar boquiabierto al público con una segunda parte como la que nos ocupa: más y mejor.

Porque más y mejores son los enemigos que nos acechan por todas las pantallas; más y mejores son los decorados por los que nos movemos, más y mejores armas –incluida una espectacular guadaña que hará las delicias de los amantes del "gore"-











y aún más y mejor es la calidad técnica de un título que lleva sorprendiéndonos a todos desde que vimos las primeras pantallas.

EL DESARROLLO es el mismo de siempre. Innumerables hordas de adversarios nos acechan sin parar, y debemos hacerles frente empleando las enormes capacidades para la lucha que posee nuestro ninja. Sangre a raudales brotará de nuestros enemigos hasta manchar la pantalla del salón y hacer incluso difícil ver a los demás rivales. Y es que afortunadamente, y a diferencia de lo que ocurriera con la primera parte, en esta ocasión no existe censura de ningún tipo, pudiendo disfrutar el juego como originalmente fue parido. Es más, no te asustes al ver cómo dejas a tus enemigos sin brazos, piernas o incluso sin cabeza, porque ellos seguirán intentando atacarte a lo kamikaze. Son gajes del oficio.

En lo que a las capacidades técnicas se refiere, el juego sorprende desde el primer momento. Prácticamente desde la primera pantalla tenemos a enemigos atosigándonos en una noche oscura y sombría entre los edificios más altos de Tokio. Ése, es sólo un ejemplo de la potencia gráfica del título, mostrando recreaciones sublimes de parajes que en más de una ocasión a lo largo de la aventura te harán parar de eliminar a tanto bicho suelto para deleitarte por unos segundos con la belleza de lo que te rodea.

VENGANZA Y HONOR son las motivaciones que han provocado el ansiado retorno de Ryu Hayabusa. De la mano de un joven Ryu, nos adentramos en los orígenes de la leyenda de la espada del dragón, que una vez más vuelve a compartir protagonismo con el mítico ninja hasta ser parte fundamental de la historia. Una historia que, por cierto, siendo fiel a la saga se ve marcada por unos niveles de dificultad que recuerdan a los de antaño, en los que había que repetir varias veces determinadas pantallas hasta dar con la clave de cómo aniquilar a determinados enemigos. Eso provoca por un lado que la duración del juego sea mayor, y por otro que nuestra habilidad vaya en aumento de cara a prepararnos para el discurrir de nuestra aventura. Como ocurriera en la entrega anterior, puede que te llegues a desesperar si ves que no progresas en las primeras pantallas, pero te aconsejamos que no cejes en tu empeño. La paciencia vuelve a ser clave. De nada vale atacar a pecho descubierto a unos enemigos cuya inteligencia se ha visto reforzada hasta tal punto que ahora son capaces de preparar emboscadas en cuanto nos despistamos. La prudencia, la observación de sus rutinas y, sobre todo, protegernos para contraatacar son aspectos fundamentales. El esfuerzo vale mucho la pena y no vas a dejar que esas criaturas endemoniadas te venzan porque un verdadero ninja nunca lo consentiría.

■Ilde Cortés



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Team Ninja
Distribuidor: Microsoft
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.ninjagaidengame.com

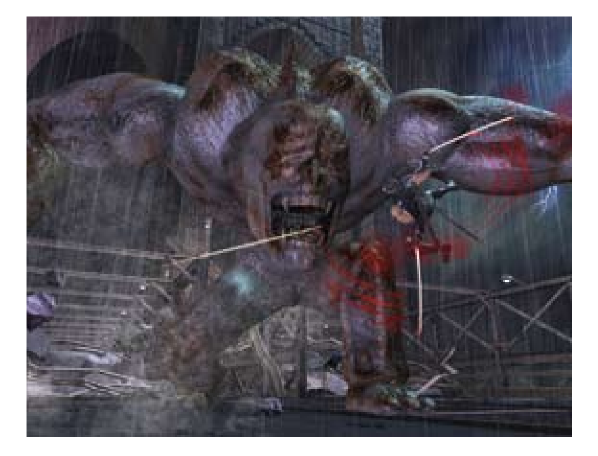


91

Lo mejor
Acción, espadas, acrobacias, calidad técnica y una buena historia… O sea, todo.

Lo peor
Que te desesperes con la dificultad. No te dejes llevar, que no es para tanto.

Nuestra opinión
Sus creadores prometieron que sería el mejor juego de acción de la next-gen. Y no han faltado a su palabra.







Speed Racer

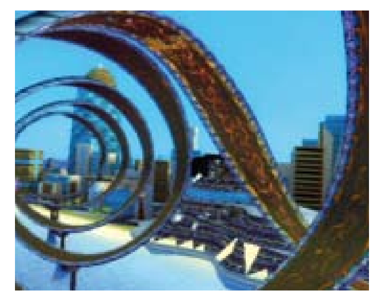
UNA INTERESANTE CONVERSIÓN

Los reputados hermanos Wachowski acaban de dar la campanada con la película "Speed Racer", que aunque no es el mejor film del género que hemos visto nunca, el público ha acudido en masa a las salas de cine para verla. Y cómo no, Warner (que también ha producido la película) acaba de lanzar las correspondientes versiones para Wii y Nintendo DS de dicho largometraje.

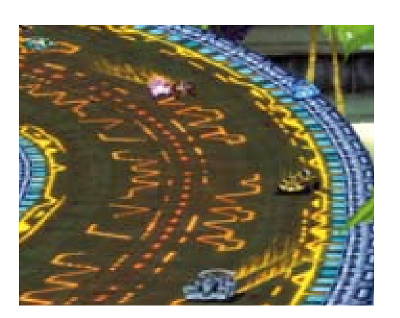
Para nuestra alegría, el cliché que suele acompañar a este tipo de producciones de "videojuego basado en licencia de película de éxito = videojuego infumable", en esta ocasión no tiene cabida. ¡Sorprendentemente "Speed Racer" es un buen arcade de velocidad!

LA VELOCIDAD extrema a la que se desplazan los vehículos es claramente el punto más fuerte de este "Speed Racer". Y en este caso hablamos tanto de la versión para Wii como de la diseñada para Nintendo DS, pues ambas comparten esta cualidad. Este hecho provoca que cada carrera gane en intensidad y espectacularidad, y más teniendo en cuenta que es posible realizar ciertas maniobras acrobáticas en mitad de cada prueba. Nos estamos refiriendo a unos movimientos que han sido bautizados como Koche-fu, que nos permiten desde efectuar giros en el aire con el coche para conseguir más turbos para nuestro vehículo hasta ejecutar giros bruscos para sacar de la calzada a los coches rivales.

LOS TRAZADOS poseen un diseño sinuoso y espectacular. En ellos podemos observar saltos increíbles, loopings, curvas peraltadas y aceleradores, por lo que es necesario estar muy atentos para mantener nuestro coche sobre el asfalto. El









sistema de control que se ha implementado en Wii saca un notable provecho del sensor de movimientos del Wiimote. Para pilotar el vehículo es necesario sostener el mando de manera horizontal, teniendo que girarle de izquierda a derecha para tomar las curvas. Aún no sabemos cómo lo han conseguido los chicos de Sidhe, pero a pesar de la ya comentada fabulosa celeridad a la que se mueven los coches, el control es magnífico en todo momento. Y más si jugamos utilizando el volante Wii Wheel (el mismo que se incluye en "Mario Kart Wii"), pudiendo disfrutar de una conducción sobresaliente. Por el contrario, la edición para Nintendo DS no hace uso de la pantalla táctil, sino que para pilotar los coches se emplea la cruceta digital. Pero viendo los resultados, más que notables, esta decisión nos ha parecido muy acertada.

LOS PILOTOS que tenemos a nuestra disposición son los mismos que ya vimos en la película: el héroe Speed Racer, la bella Trixie, Cannonball Taylor o el mismísimo Racer X son algunos de los protagonistas. Cada uno posee su propio vehículo, aunque podemos pilotar más de uno a medida que avanzamos. Por desgracia la oferta de trazados incluidos no es igual de sugerente y se queda un tanto escueta, al igual que sucede con la cantidad de modalidades de juego incorporadas. Pero bueno, por lo menos ofrece opción multijugador.

Pasando ya a comentar la parcela técnica, la edición destinada a Wii ofrece unos coches que dan el pego y unos escenarios bastante trabajados y llenos de luces de neón. Vamos, como en la película. Pero más sorprendente es lo que nos ofrece la versión para Nintendo DS, que presenta uno de los mejores motores 3D que hemos contemplado en juego alguno de velocidad editado en esta portátil. Resumiendo, "Speed Racer" es un arcade de velocidad que sigue la senda establecida por títulos como "F-Zero", "WipeOut" o "Extreme G". Conviene decir que no alcanza la misma calidad de ninguno de ellos, pero como ninguna de las dos máquinas cuenta de momento con entrega alguna de estas sagas, "Speed Racer" se convierte en una buena alternativa. Warner y Sidhe han firmado un buen trabajo

■Eduardo G

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sidhe Interactive
Distribuidor: Warner
Género: Velocidad
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.warnerbros.com



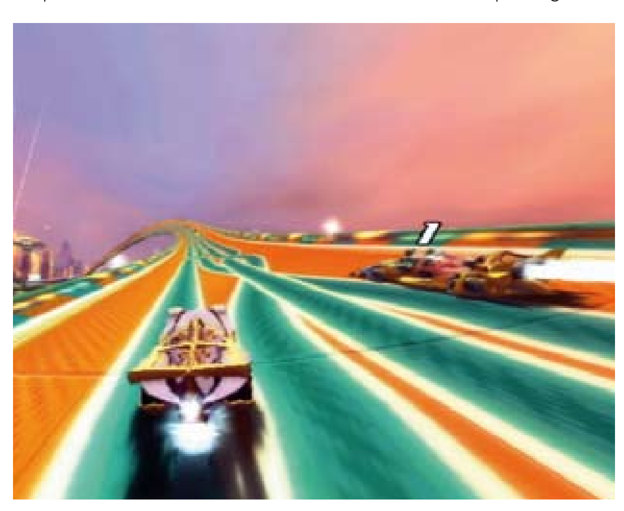
79

Lo mejor
La increíble sensación de velocidad. El magnífico control incorporado en la versión para Wii.

Lo peor
La escasez de modalidades de juego y circuitos.

Nuestra opinión
"Speed Racer" rompe la leyenda negra de que no pueden realizarse buenos juegos basados en películas de éxito.





Crisis Core: Final Fantasy VII

UNA PRECUELA DE LUJO

Por fin, después de algún tiempo de espera, llega hasta nuestras manos "Crisis Core: Final Fantasy VII", el deseado trabajo para PSP de la compañía japonesa Square-Enix basado en el particular universo del mítico juego de rol del que toma nombre. Así, la historia de este lanzamiento nos sitúa siete años antes de todas las aventuras acontecidas en la obra original de PSOne y nos pone en la piel del soldado Zack, uno de los mejores amigos del archiconocido personaje Cloud. Sobra decir que todo el argumento del UMD está directamente ligado al del primer "Final Fantasy VII" y que su desarrollo desvela muchos secretos sobre el origen del mismo. Además el título cuenta con un montón de guiños al clásico; claros ejemplos de ello los encontramos en algunos de los lugares que visitamos a lo









largo de esta nueva aventura o en los personajes que en ella vamos encontrando.

EN EL PLANO TÉCNICO, "Crisis Core" es uno de los mejores títulos de cuantos hemos podido ver en PSP. Para empezar, el trabajo nos obsequia con unos vídeos introductorios de una gran calidad, iguales o mejores a los de cualquier film animado de éxito.

De la misma manera, y ya en el interior del juego en sí, nos encontramos con una magnífica ambientación, que reproduce fielmente el espíritu propio de esta exitosa saga. No en vano, el diseño de los personajes, así como su excelente modelado, recuerdan mucho a los de los últimos juegos de Square-Enix basados en ésta, su franquicia estrella. No olvidemos, en cualquier caso, que este trabajo ha corrido a cargo del ilustre diseñador Tetsuya Nomura, autor de los personajes de otros famosos capítulos de "Final Fantasy", como los de su décima parte. Así pues, estamos ante un apartado gráfico de lujo, que ni siquiera las puntuales ralentizaciones del disco consiguen empañar en ningún momento.

TAMBIÉN DESTACABLE resulta la banda sonora, muy cañera y animada, la cual ha sido llevada a cabo por el conocido compositor Takeharu Ishimoto. Este hombre, como muchos de vosotros sabréis, ha sido también el encargado de poner acompañamiento a obras del nivel de "Legend of Mana" o "Kingdom Hearts 2", debido a lo cual su talento está más que comprobado.

En cuanto a los combates, estos se desarrollan en el mismo lugar en el que somos atacados. Además, el título nos permite mover a Zack con total libertad a lo largo de cada lucha, como si de un juego de acción convencional se tratase. No obstante, mediante un menú (que controlamos con los botones L y R de la consola) debemos seleccionar las acciones a realizar en medio de cada lucha. Por supuesto, entre estas opciones hallamos posibilidades como golpear con un arma, realizar una magia o atacar por medio de una invocación. Eso sí, como ya sucedía en el pasado, las materias son necesarias para llevar a cabo las acciones especiales, debido a lo cual debemos ser bastante prudentes y selectivos a la hora de elegir cuales de ellas queremos equipar en cada momento.

Por otra parte, también es necesario hablar de otra de las novedades del juego, el Digital Mind Wave, una original ruleta situada en la parte superior izquierda de la pantalla, la cual nos permite ir logrando diferentes beneficios a lo largo de cada batalla. Así, cada mejora está representada por la imagen de uno de los personajes del juego. Sin duda se trata de una original característica que se adapta correctamente a la acción y al desarrollo del juego.

Con relación al idioma –un duro hándicap que quienes no hablan inglés han encontrado en algunos juegos de rol para PSP-, hay que decir que "Crisis Core" llega subtitulado al castellano, tal y como cabía esperar en una ocasión como ésta. Por lo demás, los diálogos del título son los de la versión americana. Y son bastante buenos, por cierto.

Haciendo balance de todo lo que os hemos contado a lo largo del análisis, nos encontramos ante un juego de indudable calidad, cuya producción destaca en casi todos los aspectos. Es un título que ningún fan de "Final Fantasy" debería perderse por nada del mundo, más aún quienes en su día disfrutaron especialmente de su séptima entrega, para muchos la mejor hasta la fecha.

■ Enrique Luque

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix
Distribuidor: Proein Games
Género: Rol/Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PSP
www.crisiscore.com





90

Lo mejor
Técnicamente alcanza un gran nivel. Lo fiel que resulta al "Final Fantasy VII" original.

Lo peor
Su modo de juego puede no gustar a algunos.

Nuestra opinión
Dejando a un lado las inevitables comparaciones con la obra original, hay que decir que "Crisis Core" es un gran juego de rol, muy bueno a nivel gráfico, carismático y divertido.

Top Spin 3

JUEGO, SET Y PARTIDO PARA LA SIMULACIÓN

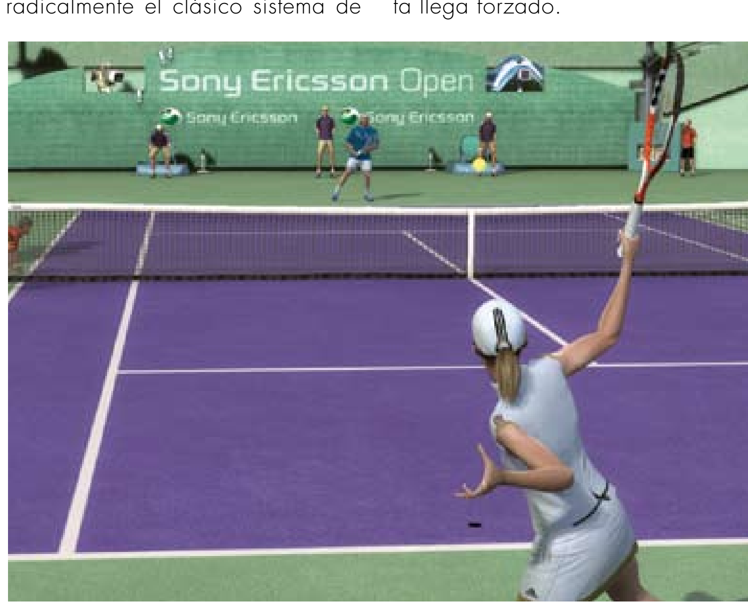


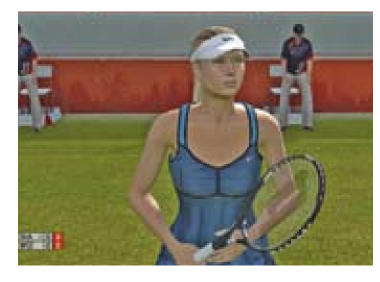


Con dos entregas a sus espaldas la saga "Top Spin" ya se perfila como uno de los simuladores deportivos de referencia en el mundo de las consolas. Esta tercera entrega cuenta con más de 35 tenistas entre chicos y chicas, además de la mayoría de pistas y campeonatos reales.

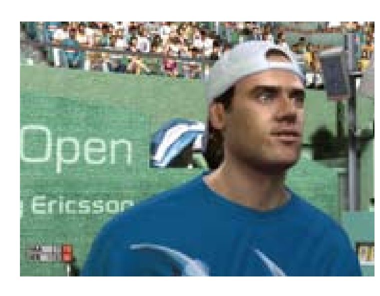
Pero lo más importante es que en este último título, 2K Sports ha decidido dotar de mayor realismo no solo al apartado grafico y sonoro, sino que se ha centrado en lo referente a la simulación. Fruto de este esfuerzo se ha cambiado radicalmente el clásico sistema de golpeo de la pelota que presentan los títulos actuales. Otro aspecto en el que se ha hecho hicapié para hacer el juego más realista es el que tiene que ver con las animaciones. Ahora el tenista nunca da la espalda a su rival y los desplazamientos no siempre se realizan corriendo, sino que se incide aún más en el posicionamiento del jugador. Como decíamos antes, se ha trabajado mucho en la inercia de juego y en cómo ésta hace mucho más difícil cambiar de dirección y golpear una bola que nos viene a contrapié o en la que nuestro tenista llega forzado.

LA GRAN CANTIDAD de modos de juego existentes en "Top Spin 3" es uno de los aspectos más relevantes del título. Estas modalidades abarcan desde las Exhibiciones Rápidas a Torneos definidos por nosotros mismos o un modo Carrera Profesional, en el cual tenemos que comenzar la andadura de un tenista modelado a nuestro gusto. Al principio de nuestra carrera entramos en una fase previa de clasificación de tres partidos en la división Amateur, que sirve a modo de preparación para luego adentrarnos de lleno en el circuito profesional de la ATP. Dentro del circuito tenemos un ca-



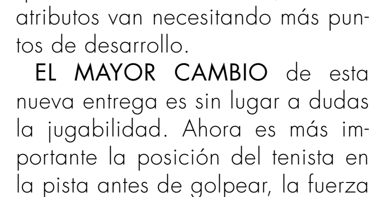








lendario donde aparecen reflejados los diferentes torneos en los que podemos inscribirnos, cada uno con un grado de dificultad y una compensación económica. Tras cada partido y en función de su desarrollo obtenemos un número de puntos de desbloqueo o dinero para gastar en las tiendas, consiguiendo mejores raquetas y equipaciones, puntos de ranking (que nos permiten avanzar en el ranking mundial de la ATP) y una cantidad de "puntos PX" o puntos de desarrollo, los cuales son necesarios para mejorar las características de nuestro tenista. Cada atributo necesita una cifra determinada de "puntos PX" y, cada vez que aumentamos de nivel, nuestros atributos van necesitando más puntos de desarrollo.



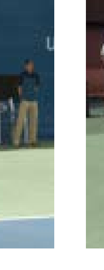
EL MAYOR CAMBIO de esta nueva entrega es sin lugar a dudas la jugabilidad. Ahora es más importante la posición del tenista en la pista antes de golpear, la fuerza con la que nos viene la bola y el "timing" preciso a la hora de soltar el botón una vez hemos "cargado" el golpe deseado. Además según avanza el partido nuestros jugadores van cansándose progresivamente, disminuyendo así su velocidad, fuerza y concentración. Por otro lado el nivel de dificultad no depende solo del torneo, sino de los jugadores con los que nos enfrentamos (dependiendo de su clasificación en el ranking), añadiendo un punto más de dificultad al juego y haciéndolo más real.

El apartado gráfico está a la altura del realismo presente en el simulador, no solo en lo que a los movimientos y animaciones de los tenistas se refiere, sino también el reflejado en los escenarios. Estos cuentan con un modelado total en 3D y por lo general presentan la iluminación y el detalle necesarios para dar una ambientación variada y visualmente atractiva.

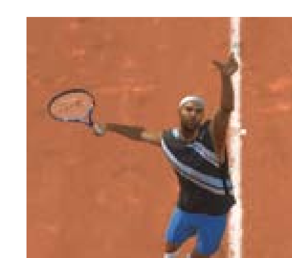
"Top Spin 3" representa una cita ineludible para todos los amantes del tenis y la simulación.


Álvaro Molina













FICHA TÉCNICA

Desarrollador: 2K Sports
Distribuidor: Take2
Género: Deportivo
Multijugador: 1-4 jugadores
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.topspin3thegame.com



92

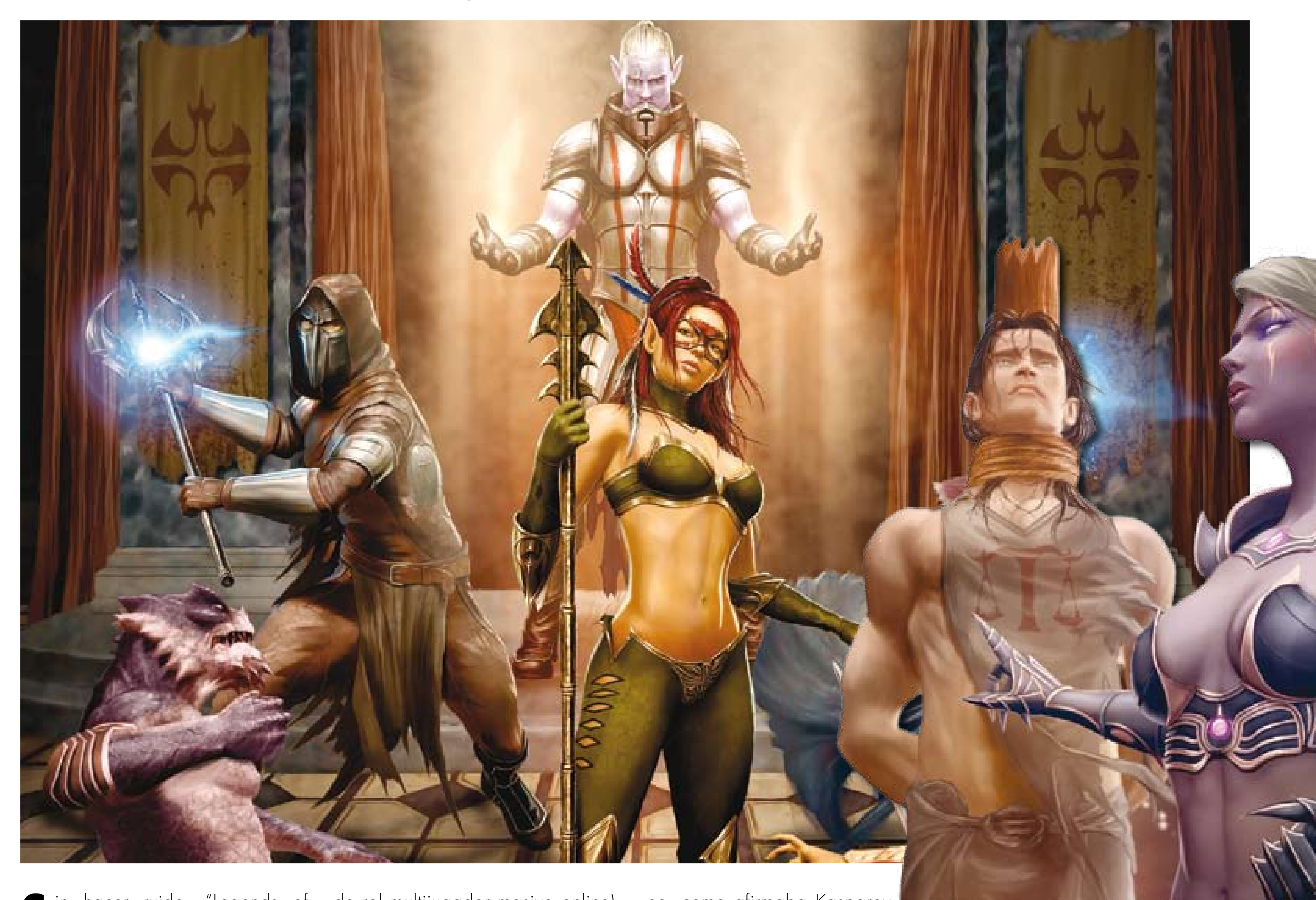
Lo mejor
El cambio en la jugabilidad aporta nuevas experiencias de juego. El modo Carrera supone horas y horas de juego.

Lo peor
Dificultad algo excesiva en los primeros compases de juego.

Nuestra opinión
"Top Spin 3" es sin lugar a dudas el mejor simulador de tenis existente hasta la fecha.

Legends of Norrath: Inquisidor

ESPECTACULAR BATALLA DE AJEDREZ CON CARTAS



Sin hacer ruido, "Legends of Norrath" (LoN) se ha abierto un hueco en el género de los Trading Card Game para PC, gracias a su sencilla interfaz y a sus cuidados efectos gráficos. Todo ello sin contar ya con su habilidad para integrarse con el universo de "Everquest II".

Tal y como ocurre con las cartas "Magic", en este "LoN" o en cualquier otro Trading Card Game (TGC a partir de ahora), no gana quien tiene las mejores cartas, ni siquiera el más inteligente, sino el que más astucia despliega en su juego.

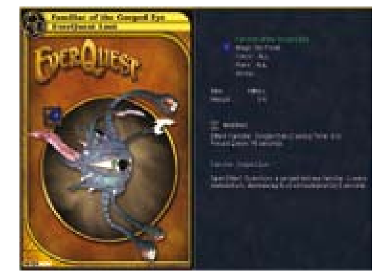
Pese a que parezca lo contrario, aprender a jugar a un TCG no es más difícil que aprender a jugar a cualquier juego MMORPG (juego de rol multijugador masivo online). Salvados los primeros diez minutos de total desconcierto sobre lo que pasa en el juego, comenzamos a darnos cuenta de la profundidad estratégica de un título que te ofrece el mismo sabor a victoria que deja una partida de ajedrez.

A primera vista "LoN" está en inferioridad debido al despliegue gráfico de otros videojuegos, pero "LoN" no juega en ese jardín.

ESTE TGC SORPRENDE, sobre todo si nunca antes has jugado a un juego del mismo género. Es sencillo de manejar, nos ofrece muchas ayudas y permite partidas ágiles, sin tiempo para tomar un respiro.

¿Qué hay que hacer en "LoN"? Pensar siempre con instinto asesino, como afirmaba Kasparov. En un primer lugar hay que pensar la jugada que más nos conviene, guardar nuestras mejores cartas y calcular punto a punto nuestra estrategia contra el rival. Lo que sucede una vez echadas las cartas es también muy interesante y a veces depara muchas sorpresas: podemos apoyar nuestras cartas con refuerzos, reservarnos, o utilizar conjuros y poderes. Ahí es precisamente donde está la estrategia del juego. "LoN" nos obliga constantemente a tomar decisiones, nos permite sacrificarnos o ser conservadores, nos deja lanzar ataques suicidas o contener el juego si es necesario para conseguir









nuestro objetivo. Y lo mejor es que podemos jugar de mil formas, incluso de "farol".

Para ello, este juego (como casi todos los TGC) nos posibilita construir nuestra propia baraja y comenzar ya desde antes de iniciar la partida a planificar nuestra estrategia. Ahí es precisamente donde la compañía SOE tiene su negocio, ya que "LoN" es gratuito, pero no así los mazos. Podremos practicar sin gastar un euro, pero si queremos comenzar a jugar en serio tenemos que pagar unos 9€ por un mazo completo. Con éste ya podemos comenzar a jugar e incluso a intercambiar cartas con la comunidad de jugadores, o venderlas incluso.

Cuando realmente comprendes la profundidad y posibilidades de los TCG, "LoN" se revela como una alternativa realmente seria a los videojuegos tradicionales. Podrás jugar en modos diseñados para un único jugador contra la inteligencia artificial integrada en "LoN" y cumpliendo diversos desafíos en una especie de modo Historia. Pero es en las partidas Multijugador cuando el título se vuelve más divertido e impredecible.

Si no te asustan los nuevos retos, "LoN" te sorprenderá y muy posiblemente quedarás enganchado. Si ya lo conocías y sabías de su integración opcional con "EQII", verás un título mucho más maduro en modos de juego, interfaz y posibilidades. Por unas horas podrás cambiar la espada por la astucia y se abrirán ante ti nuevas formas de ver los videojuegos.

■Belén Quintana

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Sony Online Entertainment
Distribuidor: SOE
Género: Trading Card Game
Multijugador: 1-4 jugadores
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión analizada: PC
www.legendsofnorrath.station.sony.com

7+ 82

Lo mejor
La casi ilimitada profundidad estratégica que puede llegar a alcanzar.

Lo peor
El ritmo es calmado, así que si lo que te gusta es la acción, aquí no la vas a encontrar.

Nuestra opinión
"Legends of Norrath" es uno de los TCG más interesantes del momento.





One

VUELVE LA LUCHA MÁS PORTÁTIL





Hace tres años el equipo español Digital Legends desarrolló para la portátil N-Gage un revolucionario título de lucha en 3D, el cual ganó numerosos premios en todo el mundo. Hablamos de "One", uno de los juegos más exitosos de cuantos en su día vieron la luz para la máquina de Nokia. Ya entonces aquella versión original nos pareció realmente destacable y ahora, con la aparición de esta obra mejorada, la compañía finlandesa pretende demostrar a los jugones de todo el mundo lo que su nuevo servicio online de descarga de videojuegos es capaz de ofrecer. Y lo cierto es que este nuevo "One" luce realmente bien, y tiene poco que envidiar a otros juegos de peleas vistos en Nintendo DS o PSP. Creado de nuevo por los chicos de Digital Legends, el juego tiene un motor tridimensional similar al de la entrega anterior, pero sensiblemente mejorado. Y eso se aprecia en todos los aspectos, desde los personajes a los decorados, que se muestran más detallados. No en vano el proceso creativo de este nuevo producto ha sido llevado a cabo desde cero. En cualquier caso, una de las claves de "One" la volvemos a encontrar en las geniales animaciones de los luchadores que en él aparecen, así como en el realismo de sus golpes y movimientos. Además en esta ocasión el control del juego ha sido bastante simplificado, reduciendo a dos teclas el total de botones que necesitamos para realizar todo tipo de acciones. Como en los viejos arcades.

EN CUANTO A LAS MODALIDADES, están las de casi siempre: Versus, Historia y Survivor, así como una completa opción multijugador gracias a la cual podemos competir con cualquier otro usuario allá donde nos encontremos. Pero si todo esto os parece poco, sumadle también las siete localizaciones que encontramos en el título, o los treinta enemigos a los que se nos da la opción de enfrentarnos. Lo mires por dónde lo mires, "One" es un excelente juego de lucha 3D que encantará a los numerosos aficionados al género.

■Enrique Luque



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Digital Legends
Distribuidor: Nokia
Género: Lucha
Multijugador: Sí
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: N-Gage
www.ln-gage.com





87

Lo mejor
Las animaciones y los golpes de los personajes.

Lo peor
Bastante similar a la anterior entrega (la cual ya era bastante buena, eso sí).

Nuestra opinión
"One" vuelve a la actual plataforma N-Gage con un nuevo y cuidado lanzamiento que gustará a los aficionados a la lucha callejera.





Boom Blox

UNA MENTE PRIVILEGIADA

Steven Spielberg es uno de los directores de cine más prolíficos e influyentes de la historia reciente de Hollywood. Muchos estaréis de acuerdo, pero os preguntaréis que a qué viene citar a dicha figura del celuloide. Pues porque él mismo ha sido el encargado de supervisar este nuevo juego de puzzles que ha desarrollado Electronic Arts, título que aprovecha muy bien las posibilidades del mando de Wii. Y se nota la participación de Spielberg en el proyecto, porque “Boom Blox” ofrece mucha originalidad y diversión para toda la familia.

EL PLANTEAMIENTO de este juego es muy curioso. Básicamente tenemos que derribar (o construir) estructuras poligonales mediante una serie de bloques, los cuales podemos manipular mediante el Wiimote. Dichos bloques son de tres clases diferentes: normales, explosivos o químicos. Y lógicamente, cada uno presenta diferentes atributos. Teniendo esto en cuenta nuestro deber es ir superando remesas de distintos puzzles (más de 100) que ponen a prueba nuestro intelecto. Cabe destacar que el juego es capaz de detectar la fuerza que imprimimos mediante el mando en cada uno de los golpes o empujones que propinamos a los bloques, y que estos a su vez gozan de una física bastante realista. Y esto tiene su relevancia puesto que a medida que progresamos los puzzles van ganando en dificultad y tendremos que tener bien presente la fuerza que imprimimos a cada una de las acciones para dar con la clave de los puzzles. Dicho así puede sonar un tanto complicado, pero creednos si os decimos que “Boom Blox” posee una mecánica sencilla y enganchante… sobre todo cuando jugamos al modo multijugador (que por cierto es necesario desbloquear muchas de sus opciones), siendo una modalidad fantástica. Técnicamente es más bien discreto y el sonido tampoco destaca, pero las virtudes de “Boom Blox” son otras bien distintas: es pura diversión.

■ Hugo Sánchez



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Puzzle / Habilidad
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.ea.com/boomblox



80

Lo mejor
El modo multijugador para cuatro personas.
El sentido del humor.

Lo peor
Gráficamente es realmente sencillo.
El sonido tampoco destaca.

Nuestra opinión
Este juego de puzzles es muy diferente al resto. Ofrece diversión para uno o cuatro jugadores.





Jack Keane

PIRATAS CIERTAMENTE REFRESCANTES



Los más antiguos del lugar recordarán con añoranza aquellas tardes pegados al ordenador con las aventuras gráficas de LucasArts, juegos que nadie ha podido igualar hasta la fecha. Clasicazos como la saga "Monkey Island" o las aventuras de "Indiana Jones" no han sido superados con el paso de los años, aunque ha habido acercamientos francamente interesantes que dejan en el paladar el sabor de un homenaje bien construido.

JACK KEANE ES UNA AVENTURA REFRESCANTE en tiempos donde los aspectos tecnológicos y estéticos priman sobre la jugabilidad. No es fácil que un estudio se aventure a estas alturas a crear un juego cuya mejor baza es un guión bien construido y unos puzzles "de los de antes" que puedan deleitar a los olvidados amantes del género.

Obviamente, y tratándose de una aventura con piratas de por medio, las comparaciones con "Monkey Island" son inevitables. Y aunque "Jack Keane", nuestro protagonista, no llega a tener el carisma de Guybrush Threepwood, lo cierto es que el juego vuelve a presentarnos a malvados piratas en situaciones algo alocadas, un doctor chiflado y una conspiración para arruinar el popular té británico.

Técnicamente el juego cumple con creces. Al magnífico doblaje en castellano y al simpático guión de la aventura –con chistes sobre "Star Wars" incluidos- hay que añadirle el buen trabajo gráfico realizado, con diseños coloridos y modelados 3D sin espectaculares alardes que vayan más allá de lo que necesita el título.

Jugarlo es una auténtica delicia y hacerlo con detenimiento, explorando cada una de las líneas de diálogo, aún mejor. Salvo algún puzzle más complejo de la cuenta, el juego se puede superar sin demasiadas dificultades. E incluso incluye un sistema para poder ver rápidamente cuáles son los objetos con los que podemos interactuar en los escenarios de los 13 capítulos que componen la aventura. Toca levar anclas, ahora sólo queda echarse a la mar y ofrecerle ayuda a Jack Keane.

■Ilde Cortés

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Deck13
Distribuidor: FX Interactive
Género: Aventura Gráfica
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.jackkeane.com

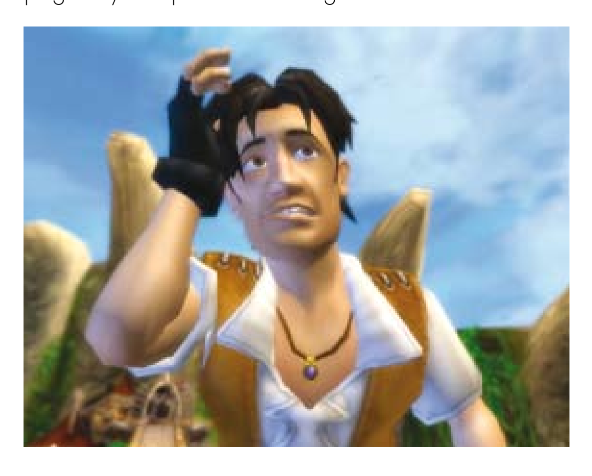


83

Lo mejor
Su humor refrescante, combinado con un buen guión y un magnífico doblaje. Su precio.

Lo peor
Quedarse atascado en un maldito puzzle.

Nuestra opinión
Tener la oportunidad de disfrutar con una aventura así, de características inmejorables y por menos de 20 euros es una gozada.









Turok

HAMBRE DE SANGRE

Tu nombre es Joseph Turok y eso en el mundo de los videojuegos significa que tienes un serio problema con los dinosaurios. Tu historia se remonta 10 años atrás con tu primer encontronazo en Nintendo 64, y después de una saga con desigual resultado, vuelves a los orígenes en los PC de nueva generación.

"Turok" desarrolla su historia durante la incursión de un pelotón de elite cuya nave de asalto es derribada en un planeta extraño, encontrándose por sorpresa algo más que soldados hostiles…

De la versión PC de este juego podemos destacar muchas cosas; el aspecto gráfico, el comportamiento de los saurios y el uso casi carnicero del cuchillo por parte de Joseph. Esto no evita que en esta versión se conserve el arco, que permite a nuestro héroe matar con sigilo. De hecho, el sigilo es parte muy importante del desarrollo, ya que, aunque nuestra misión tenga unos incómodos espectadores, tendremos que cumplirla de todos modos y para ello nos podremos valer de los propios dinosaurios. Por ejemplo, podremos provocarles a distancia con el arco para obtener la reacción que deseamos, como atacar al ejército enemigo provocando el caos, aprovechándonos de esta estrategia para avanzar sigilosamente por bases enemigas.

"Turok" ofrece un toque fresco dentro del género de los juegos de acción en primera persona para PC gracias a los gigantescos invitados. Pero se queda a medio camino, ya que el título no ofrece toda la libertad de juego que podría transmitir y las fases tienden a hacerse algo lineales. Eso sí, la aventura está narrada con abundantes escenas cinemáticas que ofrecen, en conjunto, una buena historia de perfil cinematográfico, digna que ser vivida en primera persona.

LOS MODOS MULTIJUGADOR son bastante completos, permiten la participación de hasta 16 jugadores y ofrece multitud de modalidades, como Deathmatch, Capturar Bandera, Simulacros de Combate y hasta opciones Coperativas.

Turok es un videojuego que no decepcionará a los que busquen un "subidón" de adrenalina acabando con todo tipo de bestias de las formas más violentas posibles. Si eres muy exigente, quizás notes que decae un poco el interés cuando hayas visto buena parte de los dinosaurios. Aún así, es un título que merece la pena. Gráficamente el juego dependerá mucho de tu tarjeta gráfica. No es un juego para todos los equipos, ya que necesitarás una tarjeta de no más de dos años de antigüedad si quieres disfrutarlo como se debe.

■Belén Quintana



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Propaganda Games
Distribuidor: Atari
Género: Arcade 3D
Multijugador: 1-16
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.atari.es



89

Lo mejor
La calidad cinematográfica que contiene toda la historia de Turok

Lo peor
El desarrollo es un poco lineal. No ofrece demasiada libertad al jugador.

Nuestra opinión
Aunque no es perfecto, este shooter subjetivo agradará a todos los seguidores del género.



ALIEN INVASION

¡¡Los alienígenas nos invaden!! Los Hombres grises y los Hombrecillos verdes se han aliado para acabar con toda la humanidad y sólo tú puedes detenerles. Apúntales con la cámara de tu móvil y acaba con todos ellos con tu rifle láser. Pero ten cuidado, los astronautas son tus aliados, no les dispares o restarás puntuación. Dispara al mayor número de invasores posible lo más rápido que puedas, ¡el tiempo se agota!



- *Disparar Hombrecillos verdes*
- *Disparar Hombres grises*
- *Disparar a todo*



Envía al **5511**
JUEGOCIB ALIEN





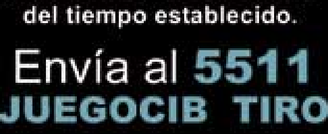




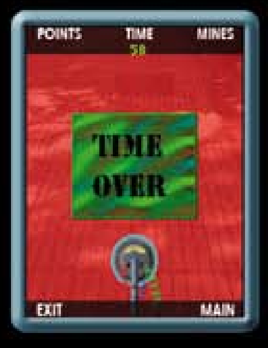
En este juego, la cámara de tu móvil convertirá el lugar en el que te encuentres en un peligroso campo minado. Tu misión es desactivar el mayor número de minas en el menor tiempo posible. Rastrea la zona y cuando estés cerca de una, el móvil te avisará. Pero cuidado, la chatarra y otros objetos metálicos te pueden quitar un tiempo muy valioso.

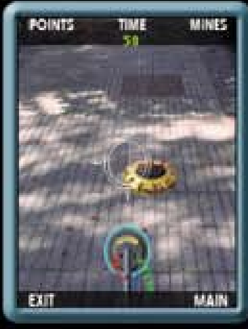
Envía al **5511**
JUEGOCIB MINAS

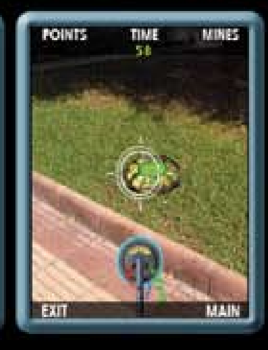
En este juego tendrás que acertar con tu escopeta al mayor número de platos y otros objetos que cruzarán tu campo de visión. Es muy fácil, sólo tienes que apuntar a los objetivos y disparar. Tu reto será convertirte en el más rápido y con mejor puntería acertando el mayor número de blancos dentro del tiempo establecido.



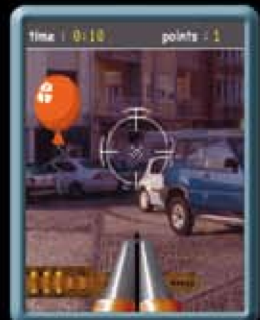


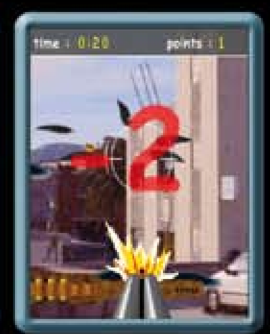
















CONOCE A LOS PROFESIONALES



Nombre: PAULA BALLESTER GARCIA
Compañía: ELECTRONIC ARTS

1 ¿Cómo te llaman tus amigos y compañeros?
En general todo el mundo me llama Paula.

2 ¿Desde cuándo trabajas para esta empresa?
Desde hace un año.

3 ¿Cuál es tu puesto dentro de la compañía?
Soy Marketing Manager de España y Portugal de Videojuegos para móvil.

4 ¿Qué funciones desempeñas exactamente en tu trabajo?
Pues desde el punto de vista de producto, me dedico a hacer el marketing y el seguimiento en sus diferentes etapas: desde qué hacer para que su lanzamiento sea más efectivo hasta cómo promocionarlo para alargar su vida con el paso del tiempo. Soy la responsable de las campañas de comunicación, tanto en medios tradicionales como en los nuevos medios digitales, y del PR. Desde el punto de vista del servicio, gestiono nuestra tienda on-portal y analizo el comportamiento y hábitos del cliente intentando maximizar la conversión de la misma. Y por último, también llevo la gestión del presupuesto, labor a priori menos divertida.

5 ¿Puedes darnos una pequeña biografía profesional?
Estudié Ingeniería de Comunicación en Valencia y Madrid. Cuando acabé la carrera entré a trabajar en Telefónica Móviles en el departamento de Contenidos. Allí estuve tres años y medio, casi todos ellos trabajando en el grupo de Juegos. Después de este tiempo me apetecía ver otra cara de la industria, así que comencé un nuevo reto profesional en EA y hasta ahora…

6 En los últimos tiempos, ¿crees que ha cambiado mucho esta industria globalmente?
La industria de los Videojuegos para móviles bastante. Desde que yo comencé hasta la fecha han sucedido numerosos cambios, que poco a poco han aumentado la complejidad de la industria: mejora del software y el hardware, aumento significativo de la calidad de los videojuegos, cambios en los modelos de negocio y en la forma de aproximarse al cliente, etc. Esto ha obligado a las empresas a evolucionar rápidamente en estrategia y dirección para seguir teniendo un papel competitivo en la misma, lo que inevitablemente ha conllevado a un proceso de concentración con la desaparición de múltiples empresas.

7 ¿Cómo ves el futuro de este sector de aquí a 5 años en España?
Estoy convencida que de aquí a 5 años el sector seguirá creciendo aunque el modelo de distribución de los juegos será mucho más amplio del que hemos conocido hasta la fecha. Actualmente el grueso del negocio se centra en los portales de los operadores pero, sin embargo, con la evolución de la tecnología estamos viendo como Internet móvil comienza a cobrar cada vez mayor importancia, así como una creciente tendencia en los usuarios a buscar productos y servicios para sus móviles más allá de los citados portales. Seguro que los próximos años van a ser bastante interesantes y entretenidos.

8 ¿Juegas habitualmente a la consola o en un PC?
Por mi trabajo en lo que más juego es en el móvil. Esporádicamente, cuando me junto con amigos juego a la Wii, me gusta bastante jugar a "EA SPORTS Tiger Woods 08". También suelo jugar con amigos al "Scene it".

9 ¿Cuál es el último videojuego que has jugado?
Últimamente estoy enganchada al "Monopoly" y al "Puzzle Paradise" en el móvil, los juegos que más me gustan son los de puzzle y lógica.

10 ¿Y para ti, cuál es el mejor juego de la historia?
Uno de los juegos en los que he invertido más horas jugando ha sido el "Puzzle Bobble", aún me acuerdo los piques que cogíamos a ver quién conseguía la puntuación más alta. También tengo que reconocer que he fundido varias veces la batería del móvil jugando al "SimCity Societies".

11 Y ahora que la paridad está de moda, ¿cuándo crees que se logrará una paridad en la industria del videojuego?
Yo creo que hablar de paridad porque sí no tiene demasiado sentido en ningún sector. Yo nunca me he sentido menos considerada profesionalmente por ser mujer. En esta industria hay muy buenos profesionales, y muchos de ellos son mujeres.

12 Si no trabajaras dentro de este sector, ¿dónde te gustaría hacerlo?
La verdad es que me llama mucho la atención la industria del cine. También puestos que me permitan viajar mucho (es mi principal afición). Aunque siempre he creído que en todos los sectores se pueden encontrar áreas de actividad muy interesantes.

13 ¿Eres supersticiosa?
No, aunque si puedo rodear una escalera, prefiero hacerlo a pasar por debajo.

14 ¿Recomendarías a los jóvenes que buscan un buen trabajo que entren a trabajar en este sector?
Por supuesto. Creo que es un sector en el que no paras de aprender, no tienes tiempo de aburrirte y te prepara bastante bien para enfrentarte a otros retos en el futuro. Además, como he dicho antes, te da la oportunidad de conocer a excelentes profesionales.

15 ¿Cuantos días comes fuera de casa?
5 de 5 (días laborables por semana) y alguno en fin de semana.

16 ¿Cuántos viajes profesionales sueles hacer al cabo de un mes?
Uno más o menos por trabajo y alguno más por placer.

17 En cuanto a la prensa especializada de nuestro país, ¿qué opinas sobre ella?
Creo que tenemos suerte de contar con tantas publicaciones y de tan alta calidad.

18 Y ya en particular, ¿qué te parece CiberGamers?
Me parece una revista muy bien pensada con mucho contenido y de gran nivel. Me gusta tanto el contenido como el continente.

ESTIMADA PAULA: SUERTE Y GRACIAS POR TU VALIOSO TIEMPO.



OLLAR
$ $ $
DANI RUBIO
EA
orange

¡ ya está a la venta el último dvd de shin chan !



Canal WiiWare

UNA NUEVA FORMA DE JUGAR

Nintendo puso en marcha el pasado día 20 de Mayo el nuevo servicio WiiWare, que permite a los usuarios de Wii descargar juegos de nuevo cuño por una módica cantidad de puntos. En las siguientes páginas te ofrecemos los análisis de los primeros títulos en llegar a este interesante canal, que desde luego demuestran mucha calidad y frescura. Esperamos que reciban un caluroso recibimiento.

LostWinds™





Aires de cambio

Junto con el esperado "Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King", esta creación exclusiva de Frontier para WiiWare es uno de los títulos que más revuelo había suscitado entre los jugadores. Y después de disfrutar del producto final, esta expectación era justificada, aunque con algunos matices.

La historia de esta aventura narra las peripecias de Toku, un joven que por obra del destino se topa con el dios del viento, llamado Enril. Juntos deben encontrar unas piedras mágicas que son necesarias para detener a un demonio llamado Balasar. La fórmula de juego de "LostWinds" es sencilla pero está bien implementada. El desarrollo es en plan 2D, es decir, que sólo nos movemos por los decorados de arriba abajo y de izquierda a derecha, si bien todo el juego afrontar un motor gráfico tridimensional. Durante los niveles debemos ir superando distintos puzzles, afrontar plataformas, charlar con personajes para saber a qué zona dirigirnos en cada momento y eliminar a algún que otro enemigo. Hasta aquí, nada que no hayamos visto antes. Sin embargo, la gran baza que presenta "LostWinds" es que debemos utilizar la ayuda del viento para superar todos los obstáculos, y para eso Frontier ha diseñado un esquema de control bastante innovador y eficaz. Para controlar a Toku empleamos la palanca del Nunchaku, mientras que el Wiimote nos permite trazar ráfagas de viento en cualquier parte del escenario. Gracias a estas ráfagas podemos eliminar a los enemigos, hacer que Toku llegue a zonas inaccesibles de los decorados o interactuar de varias formas diferentes con los elementos de los fondos. Sin duda "LostWinds" es tremendamente divertido mientras dura, pero presenta un problema importante: podemos acabarlo en menos de cuatro o cinco horas. Y aunque su precio es bajo, 1000 puntos, aún así nos parece que el contenido de la aventura es demasiado exiguo. Pero bueno, dada su originalidad, belleza y fresca jugabilidad, merece que le echéis un vistazo. ¡Además Frontier ha confirmado que ya están desarrollando la segunda parte!

SERGIO MARTÍN

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Frontier
Género: Aventura
Multijugador: 1-2
Voces: No Textos: Castellano
Puntos necesarios para la descarga: 1000

7+

NOTA 82

Lo Mejor: Su sistema de control, bien diseñado. La interesante dirección artística y gran jugabilidad.
Lo Peor: Es demasiado corto y su dificultad es más bien baja.
Nuestra Opinión: Mientras dura, "LostWinds" es una gran aventura, original y preciosista. Pero se acaba pronto.



Cambio de registro

Cuando escuchamos las palabras mágicas "Final Fantasy", a muchos jugadores se les pone en la cara una sonrisa de oreja a oreja, dada la devoción que sienten por la gran saga de juegos de rol de Square-Enix. Por eso existía un buen número de usuarios de Wii que ansiaban la llegada del servicio WiiWare aunque solo fuera para poder jugar a un nuevo episodio de la serie. Precisamente este grupo de jugadores debe tener bien presente que "Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King" supone un cambio radical en cuanto a la mecánica de juego se refiere con respecto a cualquier otra entrega precedente de la saga.

Lejos de ser un RPG, "FFCC: My Life as a King" es un simulador en el que nuestra meta principal es ir construyendo con paciencia un pueblo para que este acabe siendo un lugar repleto de gente y vida. Nosotros asumimos el papel de un rey, que tiene la capacidad de edificar con la ayuda de sus poderes mágicos un buen número de construcciones. Sin embargo para levantar cada edificación dicho rey requiere de un material especial que hay que conseguir fuera de la aldea. Pero en vez de tener que ir nosotros mismos a buscarlo, de esta tarea se encargan personajes no controlables a los que debemos contratar por una determinada cantidad de dinero. Por tanto, la gracia de esta aventura consiste en encontrar a los mejores personajes posibles para que hagan las tareas difíciles, recaudar fondos, levantar edificios y otras tareas propias de un buen alcalde. Está claro que esta fórmula de juego no gustará a todos los seguidores de "Final Fantasy", del mismo modo que tampoco lo hará el hecho de que el juego esté completamente en inglés. Por estas dos causas principales es difícil recomendar este juego a todo el mundo, ya que se trata de un producto muy especial. Por lo que he podido comprobar, o te engancha o le desechas, no hay término medio.

SERGIO MARTÍN

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix
Género: Simulador / Aventura
Multijugador: No
Voces: No Textos:Inglés
Puntos necesarios para la descarga: 1500

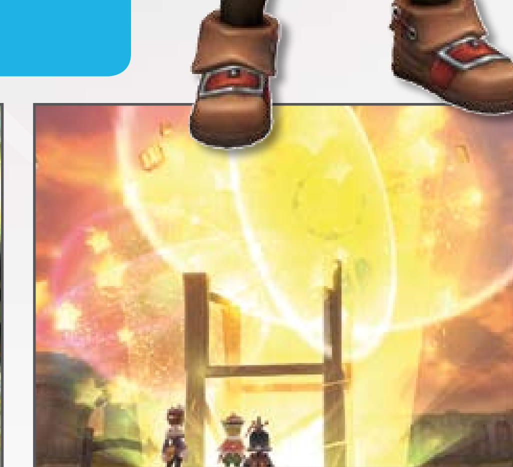
7+

NOTA 79

Lo Mejor: Su mecánica es bastante original. La banda sonora es muy amena
Lo Peor: Está totalmente en inglés. Su desarrollo no agradará a todo el mundo.
Nuestra Opinión: Este curioso "Final Fantasy" supone un punto y aparte en la saga: gustará a unos pero decepcionará a otros.

















Una aventura encantadora

De todos los títulos que se han puesto a la venta desde el nuevo servicio WiiWare de Wii, puede que "Toki Tori" sea el más desconocido de todos, o simplemente el que menos expectativas ha creado. Sin embargo, y como a veces ocurre en estos casos, se ha convertido en uno de los juegos más atractivos, tanto por su enganchante mecánica como por sus simpáticos gráficos y excelente relación calidad-precio.

TOKI TORI es el protagonista del juego. Para el que no le conozcáis (apareció en Game Boy Color hace ya bastantes años), este tipo es un pollo de curioso aspecto y tiene la misión de rescatar una buena cantidad de huevos. Estos están repartidos por una considerable remesa de fases ambientadas en zonas como cloacas, castillos encantados o lagos. Y aquí viene lo divertido. Cada nivel está diseñado a modo de rompecabezas, teniendo que pensar bien cada uno de los movimientos para superarlo. Al principio parece fácil, pero poco a poco la dificultad va creciendo progresivamente hasta darnos de bruces con algunos puzzles realmente desafiantes. Aparte de nuestro ingenio, Toki Tori cuenta con otros aliados para recolectar todos los huevos: múltiples objetos. No es que exista una gran variedad de ellos, pero los que hay (teletransporte, trampas para fantasmas, absorbe babosas...) son bastante imaginativos y curiosos.

Todo el juego retiene todo el sabor de las antiguas producciones realizadas para consolas como Super Nintendo o MegaDrive, tanto por su planteamiento como por su puesta en escena. Los decorados son coloridos pero de diseño básico, mientras que los personajes son graciosetes y cuentan con simpáticas animaciones. Por tanto, y salvando el cuestionable carisma de esta mascota de Two Tribes (¿a quién se le habrá ocurrido su diseño?), "Toki Tori" es un excelente juego de puzzles, capaz de atrapar incluso al jugador más "hardcore" por su irresistible jugabilidad.

SERGIO MARTÍN

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Two Tribes
Género: Puzzles / Aventura
Multijugador: No
Voces: No Textos: Castellano
Puntos necesarios para la descarga: 900

3+

NOTA 86

Lo Mejor: Lo bien planteados que están los puzzles en general. El control es sencillísimo.
Lo Peor: Puede que Toki Tori sea el personaje con menos carisma de la historia.
Nuestra Opinión: Two Tribes se ha destapado con un juego de puzzles bien diseñado y que encierra mucha diversión.



Un concurso interesante

Títulos como el famoso "Buzz!" que Sony ha lanzado para PlayStation 2, estos concursos virtuales de preguntas y respuestas se han puesto muy de moda en las consolas. Gameloft ha querido aprovechar la ocasión y surtir a Wii con un buen producto de estas características, que acaba de ser lanzado mediante WiiWare y que goza de un precio muy interesante, tan solo 1000 puntos. Cualquiera que haya disfrutado alguna vez de juegos de mesa como Trivial Pursuit o similares en seguida le cogerá el gusto a "TV Show King", ya que la mecánica básica de ambos es muy semejante.

Ser el más listo es la clave para ganar en este concurso, en el que es posible participar hasta cuatro jugadores a la vez. Además cada uno puede seleccionar su propio Mii, dando ese toque de personalización que tanto suele gustar a los jugadores. Estos deben responder con la mayor celeridad posible (empleando el Wiimote) a cuestiones relacionadas con temas como el deporte, geografía, historia, literatura o entretenimiento en general. Y cuantas más preguntas contestemos con acierto, más dinero iremos consiguiendo. Pero el Wiimote no solo se emplea para responder a las preguntas, y los programadores de Gameloft han querido aprovecharse un poco de las posibilidades que ofrece este mando: por ejemplo, en ocasiones tendremos que usar el Wiimote como si fuera una linterna para arrojar algo de luz a las posibles respuestas que aparecen en penumbra en el televisor.

En cuestiones técnicas, y a pesar de tratarse de un lanzamiento más bien "humilde", el juego cuenta con una notable calidad, con una ambientación muy conseguida y personajes bien animados y dotados de cierta personalidad. "TV Show King" es un "party game" que puede depararos muchas horas de diversión siempre que vayáis a jugar acompañados.

SHY GUY

FICHA TÉCNICA

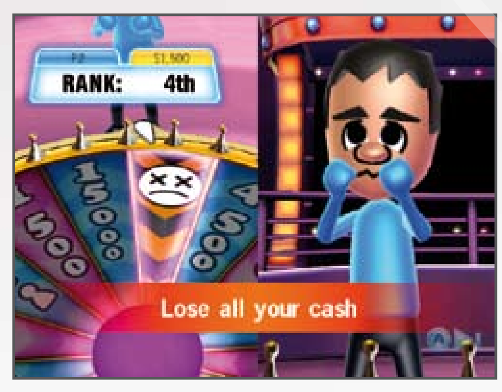
Desarrollador: Gameloft
Género: Concurso
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés Textos: Castellano
Puntos necesarios para la descarga: 1000

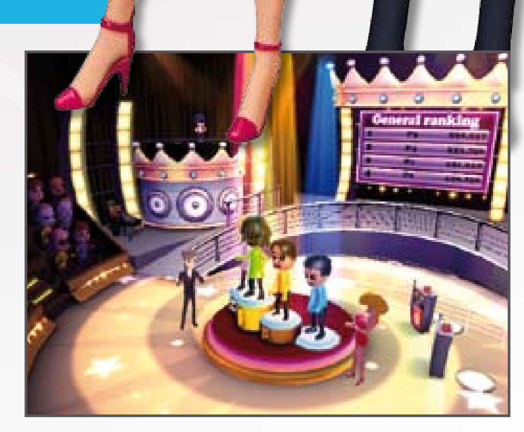
3+

NOTA 81

Lo Mejor: Las partidas multijugador. La gran oferta de preguntas, más de 3000.
Lo Peor: Si jugamos en solitario el juego pierde mucho interés.
Nuestra Opinión: Como "party game", "TV Show King" es de lo más destacado que presenta Wii en su catálogo

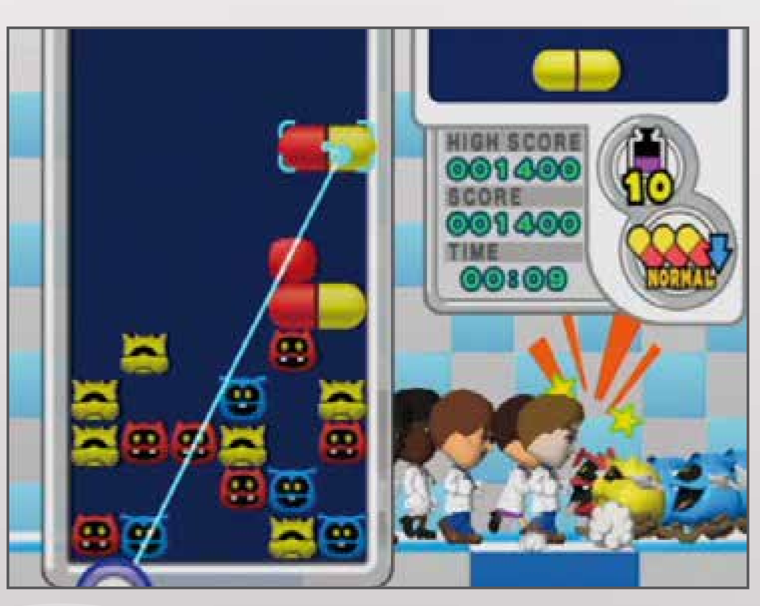






Dr. MARIO™ & Bactericida







Doctor, ¿me receta un puzzle?

De los seis títulos que se han lanzado desde el canal WiiWare, tan solo uno lleva el sello de Nintendo, "Dr. Mario & Bactericida", lo que es una muestra evidente de que la compañía va a "dejar hacer" al resto de estudios para que se aprovechen de las ventajas comerciales que brinda este nuevo servicio de Wii. Muchos ya conoceréis de qué trata este adictivo juego de puzzles debido a que ya han aparecido numerosas versiones del mismo para multitud de consolas de la Gran N. Su fórmula es relativamente similar a la del incunable "Tetris", de forma que debemos apilar cápsulas (que sustituyen a los bloques) en la parte inferior de la pantalla, haciendo coincidir las tonalidades de estas para que desaparezcan. Desde luego la originalidad no es la cualidad más destacada de este título, pero eso no quita para que este sea capaz de engancharte durante semanas.

Lo más destacado de "Dr. Mario & Bactericida" lo encontramos en su modo de juego online multijugador. Esta modalidad funciona bastante bien y no nos ha dado demasiados problemas de "lag" o retardo en las partidas que hemos disputado. Otra pequeña innovación reside en la posibilidad de poder controlar las cápsulas mediante el Wiimote, opción que está disponible en el modo Bactericida. Aparte de estas dos características, el resto del juego se mantiene inalterable con respecto a entregas previas. Y eso incluye el apartado gráfico, que sigue presentando fondos y objetos 2D de aspecto muy sencillo a lo que hay que añadir la incorporación de nuestros personajes Mii (que están representados en 3D), que añaden algo más de gracia. En resumen, este juego ofrece una buena ración de diversión para los amantes de los puzzles, aunque no innova en ningún sentido.

SHY GUY

FICHA TÉCN

Desarrollador: Nintendo
Género: Puzzles
Multijugador: 1-4
Voces: No Textos: Castellano
Puntos necesarios para la descarga: 1000

3+

NOTA 80

Lo Mejor: El modo online. La fórmula de juego engancha lo suficiente.
Lo Peor: No ofrece nada novedoso. Gráficamente es súper sencillo.
Nuestra Opinión: Por una cantidad de puntos escasa podéis haceros con un buen juego de puzzles.



Bueno, bonito y... corto

Menudo chasco nos hemos llevado con esta nueva entrega del popular shooter de scroll vertical “Star Soldier”. Y no porque el juego sea malo en absoluto, ya que de hecho está realmente bien en todos los sentidos, sino porque la cantidad de niveles que incluye roza el ridículo: ¡tan solo dos!
La gracia del juego, al menos en teoría, es que superemos ambos niveles (tarea que puede llevaros un cuarto de hora aproximadamente) de la forma más eficaz y rápida posible, de forma que obtengamos la mayor puntuación posible y situemos nuestro nombre en lo más alto de las tablas de puntuación o Scoreboards. Pero claro, a nuestro entender esta propuesta solo les resultará atractiva a los jugadores más “hardcore” y entusiastas de este tipo de arcades, porque al resto... En fin, no creemos que les haga mucha gracia superar una y otra vez el mismo par de fases. Y es una lástima que Hudson Soft no haya incorporado una mayor cantidad de niveles, porque como os decíamos al comienzo “Star Soldier R” es un shooter vibrante. La velocidad a la que sucede la acción es altísima y nos obliga a estar concentrados al 100% durante toda la partida. Visualmente también es un juego muy agradecido, con “sprites” (los objetos que aparecen en pantalla) bien trazados y unos decorados simples pero sólidos. Y encima el control no podía ser más preciso. Pero el problema de la duración es difícil de asimilar. Si por lo menos tuviera un par de fases más, o un buen modo multijugador quizá cambiaría nuestra percepción, pero por desgracia esto es lo que hay. En Virtual Console hay más y mejores shooters, como pueden ser “Blazing Lazers” de Turbografx o “Super R-Type” de Super Nintendo.

SHY GUY

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hudson Soft
Género: Shooter
Multijugador: No
Voces: No Textos: Inglés
Puntos necesarios para la descarga: 800



NOTA 69

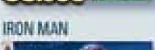
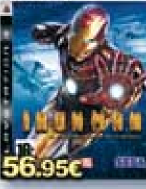
Lo Mejor: Su mecánica es bastante original. La banda sonora es muy amena.
Lo Peor: Resulta inexplicablemente corto. ¡Sólo dos niveles!
Nuestra Opinión: Mientras dura está muy bien, pero dado que su duración son unos 15-20 minutos a lo sumo...



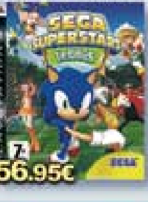








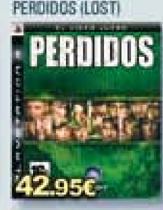




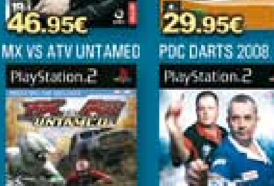


















PLAYSTATION 3 · PS2 PSP · PlayStation 2 · PlayStation Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP especialistas en videojuegos · WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Feria, 16 · 02005 ALBACETE · 967 66 66 93 EMAIL: feria@gameshop.es
c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE · 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE · 967 61 03 08 EMAIL: nueva@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLIN · 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA · 967 34 04 20

ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE · 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO · 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA · 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació 6 L-2 · 07500 MANACOR · 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
c/Caputxins, 9 · 07002 PALMA DE MALLORCA · 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA
c/Sant Quirze, 19 · 08201 SABADELL · 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 · 08027 BARCELONA · 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES · 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65 L4 · esq. c/Tarragona · 08226 TERRASSA · 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 · Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU · 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ · 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
c/Ardigales, 17 · 39700 CASTRO URDIALES · 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA · 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernán Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER · 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN
c/Maestro Arrieta, 34 · 12006 CASTELLÓN · 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar · N-340 Km 1042 · 12580 BENICARLÓ · 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA · 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 · L-2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE) · 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ · 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA · 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA · 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA · 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN · 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN · 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L-A · 32003 OURENSE · 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

SALAMANCA
Plaza San Julián, 4-6 · 37001 SALAMANCA · ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! EMAIL: salamanca@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS · 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS · ARONA (TENERIFE) · 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonio María de Oviedo, 12 Bajo · frente Biblioteca Municipal · 46970 ALAQUAS · 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 VALENCIA · 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO · 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI · 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

Consolas

- PS3 40Gb BÁSICA + MGS4 — 439.95€
- PS3 40Gb + GTA 4 — 439.95€
- CONSOLA PSP SLIM & LITE PLATA O NEGRA — 169.95€ / +GPS 249.95€
- CONSOLA PSP SLIM&LITE PLATA + GOD OF WAR — 189.95€
- NAVEGADOR PSP GO! EXPLORE — 119.95€ / +KIT 149.95€

PS3

- DBZ BURSTLIMIT — 66.95€
- ARMY OF TWO — 66.95€
- METAL GEAR SOLID 4 (+FIGURA 76.95€) — 66.95€
- SOUL CALIBUR IV — 66.95€
- GH AEROSMITH (CON Y SIN GUITARRA) — 67.95€
- CONDEMNED 2 — 66.95€
- DARK SECTOR — 61.95€
- ALONE IN THE DARK — 66.95€
- CONSPIRACION BOURNE — 56.95€
- EVERYBODY'S GOLF — 66.95€
- F1 CHAMPION EDITION — 37.95€
- FIFA STREET 3 — 66.95€
- GENJI — 37.95€
- GT5 PROLOGUE — 37.95€
- GRAND THEFT AUTO 4 — 66.95€
- HAZE — 66.95€
- IRON MAN — 56.95€
- MOTORSTORM — 37.95€
- MX VS ATV UNTAMED — 61.95€
- NBA 08 — 66.95€
- PERDIDOS (LOST) — 42.95€
- RAINBOW SIX VEGAS 2 — 66.95€
- RESISTANCE — 37.95€
- RIDGE RACER 7 — 37.95€
- SEGA SSTAR TENNIS — 56.95€
- TIME CRISIS 4 (+PISTOLA) — 86.95€
- TOP SPIN 3 — 56.95€
- VIKING — 66.95€

PS2

- ALONE IN THE DARK — 46.95€
- SINGSTAR OT (+MICROS 56.95€) — 29.95€
- BUZZ POP MUSIC (+BUZZERS 56.95€) — 37.95€
- LEGO INDIANA JONES — 37.95€
- UEFA EURO 2008 — 37.95€
- IRON MAN — 42.95€
- CASPER E. MIEDOS — 19.95€
- LAND ROVER OFF ROAD — 29.95€
- MX VS ATV UNTAMED — 37.95€
- PDC DARTS 2008 — 29.95€
- RATCHET & CLANK SM — 46.95€
- SW 2 XTREME LEGEND — 37.95€
- SEGA SUPERS. TENNIS — 37.95€
- SINGSTAR SUMMER P. (+MICROS 56.95€) — 29.95€
- SONIC RIDERS ZERO — 29.95€
- WWII B.OVER EUROPE — 19.95€

PSP

- LEGO INDIANA JONES — 37.95€
- FF VII: CRISIS CORE — 37.95€
- UEFA EURO 2008 — 37.95€
- GOD OF WAR — 37.95€
- IRON MAN — 42.95€
- LAND ROVER OFFROAD — 29.95€
- MGS PORTABLE OPS — 19.95€
- PATAPON — 37.95€

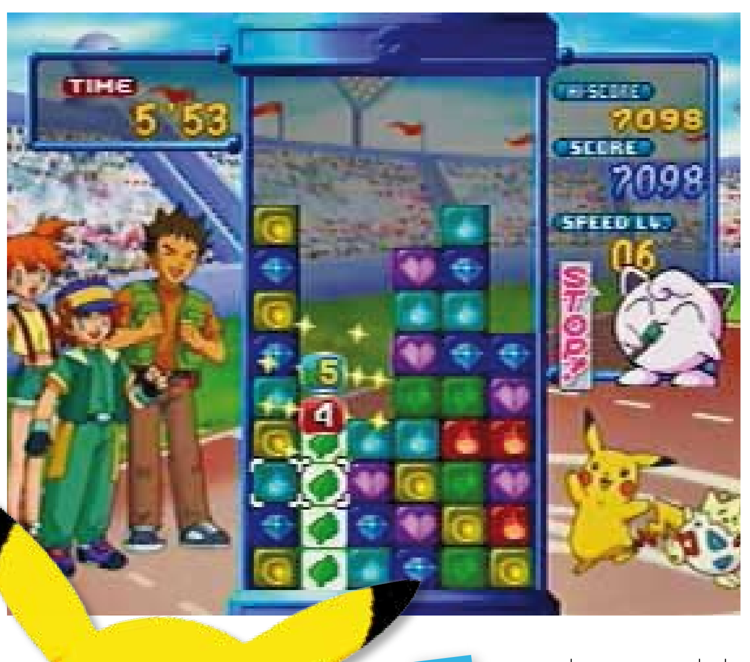
TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. · TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA · TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



Pokémon Puzzle League

¿Os gustan los poképuzzles?





Este mes los usuarios de la Consola Virtual de Wii a los que les gusten los juegos de puzzles deben estar pletóricos de felicidad, pues se han puesto a su disposición varios títulos de ese mismo género. Aparte del gran "Puyo Puyo 2" que tenéis en la página de aquí al lado, "Pokémon Puzzle League" ha sido otro de los juegos de puzzles que ha aparecido recientemente, siendo a nuestro entender el más completo y recomendable de todos. Y desde luego no lo decimos solo por la presencia de las entrañables mascotas de Nintendo, sino por su impresionante carga adictiva fruto de su magnífica jugabilidad.

SU FÓRMULA DE JUEGO sigue los pasos de la misma vista en el clásico "Tetris Attack". Nuestro cometido es eliminar los bloques de colores que aparecen en imagen antes de que estos alcancen la parte superior de la pantalla. Y para ello tenemos que mover el cursor por dichos bloques e intentar hacer que coincidan tres o más de la misma tonalidad, ya sea de forma horizontal o vertical. Al principio solo nos conformaremos con ir fulminando las piezas como buenamente podamos, pero conforme vayamos ganando en experiencia iremos encadenando combos cada vez más complejos. O sea, que como todo buen puzzle, este título es fácil de asimilar pero difícil de dominar. Y además ofrece una considerable gama de modalidades, incluyendo opción para dos jugadores. Ahora mismo existen pocos juegos de puzzles en Wii tan buenos y entretenidos como este.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Género: Puzzles
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1000



87

Lo mejor
Su mecánica de juego está muy bien pensada. Incluye muchas modalidades y opciones.

Lo peor
Pues lo de casi siempre: no es muy original.

Nuestra opinión
Aquí tenéis a uno de los juegos de puzzles más interesantes para Wii.







Metal Slug

La acción por bandera

Esta saga de acción en 2D lleva dando guerra desde mediados de los noventa, haciendo las delicias de los jugadores más "hardcore" y nostálgicos, como un servidor. Como muchos de vosotros, me siguen entusiasmando los buenos juegos realizados en 2D. Y como prácticamente este tipo de desarrollos ya no se estilan, muchos tenemos que "conformarnos" con volver a jugar a clásicos que se reeditan, como es el caso de este "Metal Slug".

LA DIVERSIÓN que sigue proporcionando este título es increíble. Y es que su desarrollo tiene de todo: disparos, toques de humor, explosiones por doquier, una curva de dificultad perfecta… Es una delicia jugar a "Metal Slug", sobre todo si lo hacemos con el mando Classic Pad, que ofrece un control perfecto. Todos aquellos que prueben este megahit de NEO-GEO van a pasar muy buenos ratos, y además el paso del tiempo ha tratado con mimo el acabado gráfico que ostenta "Metal Slug", que sigue siendo más que solvente.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SNK
Género: Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: NEO-GEO
Puntos necesarios: 900



84

Lo mejor
Su gran jugabilidad, sentido del humor y encanto.

Lo peor
Que nos os gusten los juegos 2D.

Nuestra opinión
En este título se dan la mano unos niveles altos de acción con una tremenda jugabilidad.





Puyo Puyo 2

Adictivo como pocos

La sombra de "Tetris" es muy alargada, ya que cuando apareció este fenomenal juego de puzzles creado por Alexey Pazhitnov poco tiempo después surgieron centenares de clones. Uno de los mejores fue la saga "Puyo Puyo" de Compile, que emergió a principios de los 90 y rápidamente se ganó el favor del público.

ESTA EDICIÓN que nos ocupa, "Puyo Puyo 2" para MegaDrive, es una de las entregas más interesantes de toda la serie, ya que sus niveles de adicción son elevadísimos. Nuestra meta es unir a unos seres redondos de colores que van cayendo desde la parte superior de la pantalla para que desaparezcan. Así de simple. Pero esta simplicidad acarrea muchas horas de diversión, ya que durante las partidas también entran en juego personajes entrañables y carismáticos, mucho sentido del humor, una buena banda sonora y piques sonados si jugamos contra un oponente de carne y hueso. "Puyo Puyo 2" es uno de los juegos de puzzles más recomendables para Wii.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Compile
Género: Puzzles
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: MegaDrive
Puntos necesarios: 900

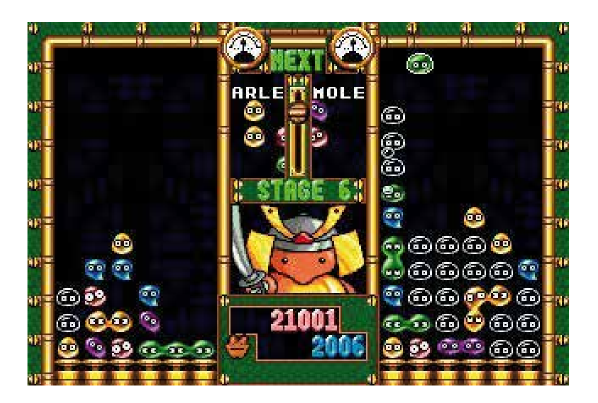


85

Lo mejor
Es increíblemente adictivo, sobre todo jugando a dobles.

Lo peor
No es muy original, ya que es un clon de "Tetris"… ¡pero muy bueno!

Nuestra opinión
Si os gustan los juegos de habilidad y puzzles, "Puyo Puyo 2" os va a encandilar.







Wolf of the Battlefield: Commando 3

El clásico retorna



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Backbone / Capcom
Género: Shooter
Multijugador: 1-3
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3, Xbox 360
Precio: 9,99 € (800 puntos en Xbox 360)



88

Lo mejor
Poder jugar con otros dos amigos simultáneamente. La notable puesta en escena.

Lo peor
En ocasiones cuesta seguir la acción entre tantos disparos y explosiones.

Nuestra opinión
"Commando 3" es un muy recomendable juego de acción, sobre todo si os gusta jugar en compañía.

Todavía nos acordamos de lo bien que lo pasábamos a mediados de los ochenta en los salones recreativos jugando a "Commando", un por aquel entonces revolucionario arcade de disparos. Ahora Capcom, su creador original, quiere reverdecer viejos laureles con esta nueva entrega de su clásico, juego que ya está disponible tanto en PS Network como en Xbox Live!

EL GENERAL RATIEV es el malo de esta historia, personaje a quien debemos parar los pies a lo largo de cinco grandes áreas que comprenden distintas localizaciones tales como una playa, un pantano o una prisión. Para conseguir nuestro propósito disponemos de un pequeño comando de tres soldados que han sido bien entrenados para la batalla. Estos responden a los nombres de Zorro (nuestra favorita), Coyote y Lobo, quienes poseen sus propias características y personalidad. La cualidad más plausible que presenta este título es que es posible jugar en modo cooperativo con los tres personajes, ya sea online o en la misma consola. El control de estos tipos es bastante sencillo ya que sólo se emplean las dos palancas analógicas (una para movernos y otra para disparar) más un par de botones de acción.

Su apariencia gráfica está muy cuidada, con personajes elaborados en plan dibujos animados y decorados más bien simples pero cargados de enemigos y de objetos que podemos destruir. "Wolf of the Battlefield: Commando 3" es una admirable continuación de uno de los juegos bandera clásicos de Capcom.

■Shy Guy





1942: Joint Strike

Disparos con sabor añejo

Uno de los shooters 2D más celebres de todos los tiempos es "1942", obra de Capcom. Más de dos décadas después la compañía nipona ha querido rendir un homenaje a su clásico con "1942: Joint Strike", un sugerente "remake" del original con significativos añadidos.

LA JUGABILIDAD permanece inalterable y a bordo de nuestro avión (hay varios entre los que elegir, cada uno con sus propias características) debemos sobrevolar los cielos de la Segunda Guerra Mundial acabando con los rivales. La variedad de los enemigos es muy significativa, teniendo que eliminar avionetas, barcos, tanques, torretas y, cómo no, multitud de jefes finales. El modo para dos jugadores aumenta más aún la exaltación de las partidas, algo a lo que también contribuye la vibrante banda sonora... y el sobresaliente aspecto gráfico que ostenta el título, con escenarios y objetos totalmente 3D y una amplia gama de alardes técnicos, como distorsiones o transparencias. "1942: Joint Strike" es de los tres shooter más destacados de cuantos están disponibles tanto en PS Network como en el Bazar de Xbox 360, pues el título está disponible en ambos formatos.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Backbone / Capcom
Género: Shooter
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3, Xbox 360
Precio: 9,99 € (800 puntos en Xbox 360)



86

Lo mejor
Su vibrante jugabilidad y el estupendo acabado gráfico y sonoro.

Lo peor
Echamos de menos alguna fase más.

Nuestra opinión
Capcom ha conseguido realizar un gran trabajo con este "remake" de un auténtico clásico de los mata-mata.





Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix

Puzzles muy guerreros

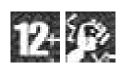
Los personajes más famosos de "Street Fighter II" han quedado para darse "caña" de nuevo. Pero esta vez han cambiado los combates uno contra uno por duelos de puzzles al más puro estilo "Tetris". Como en una gran cantidad de otros títulos de este estilo, en "Super Puzzle Fighter" tenemos que acabar con los bloques que van cayendo desde la parte superior de la pantalla. Y para conseguirlo hay que apilar las piezas del mismo color.

ESTA NUEVA VERSIÓN del clásico posee extras de todo tipo, desde personajes y decorados rediseñados a un modo online para dos jugadores. Y eso no es todo, puesto que también se han incorporado modalidades de juego inéditas, una banda sonora remezclada y compatibilidad con el modo 1080p de resolución. No innova demasiado, eso está claro, pero "Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix" ofrece muchas horas de entretenimiento por un precio bastante módico.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Género: Puzzle
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 9, 99 €



84

Lo mejor
Ofrece un buen número de extras. Es sencillo y divertido.

Lo peor
En el fondo sigue siendo el mismo juego de PlayStation y Saturn.

Nuestra opinión
Capcom nos ofrece una interesante versión de un clásico de los juegos de puzzles.

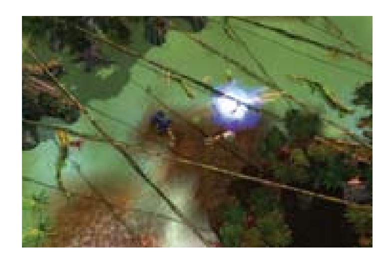


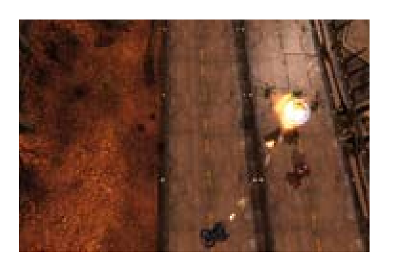












Assault Heroes 2

Una gran continuación

Tras una intensa y bien recibida primera entrega, Wanako Studios y Sierra se han animado a crear una continuación para "Assault Heroes", el vibrante shooter para Xbox 360. Y al igual que sucedió con su predecesor, "Assault Heroes 2" ofrece altas dosis de acción y una mecánica de juego similar a la ofrecida en clásicos como "Smash TV".

ELIMINAR a todo bicho viviente que aparece en pantalla es nuestra única tarea a realizar en este juego. Para ello podemos utilizar una interesante remesa de armas, que van desde ametralladoras a lanzallamas, misiles o rayos congelantes. Pero lo más eficaz para reducir a las hordas enemigas es subirse a bordo de algún vehículo y disparar sin ton ni son. Sí, porque a nuestra disposición tenemos tanques, helicópteros o incluso naves espaciales. El título no nos ofrece ni un segundo de respiro y pone a prueba constantemente nuestros reflejos. Para suavizar un poco las cosas "Assault Heroes 2" nos permite aliarnos con un amigo y combatir a los oponentes a dos jugadores. Sin duda esta opción cooperativa añade un interés extra a las partidas y se convierte en la mejor cualidad del título.

El sistema de control está bien implementado y usamos la palanca de control derecha para disparar y la izquierda para desplazarnos por los decorados 3D. La dificultad está ajustada correctamente aunque en ocasiones puede parecer algo elevada, sobre todo en ciertos enfrentamientos contra jefes finales. Estos gigantescos enemigos están muy bien modelados y dan una buena muestra del notable trabajo realizado por Wanako Studios en este sentido, poniendo así la guinda a un recomendable arcade de disparos.

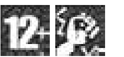
■Shy Guy





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Wanako Studios
Género: Shooter
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800



87

Lo mejor
El modo cooperativo para dos jugadores y la constante acción.

Lo peor
No innova demasiado en ningún sentido. Puede hacerse corto.

Nuestra opinión
Wanako Studios y Sierra han realizado una notable continuación de uno de los mejores juegos de acción disponibles en Xbox Live!



Battlezone

Mi tanque y yo

En el año 1980 Atari programó un simulador de tanques de ambientación futurista llamado "Battlezone". Rápidamente la recreativa se hizo muy popular por sus (en aquellos tiempos) punteros gráficos vectoriales e innovador sistema de control, basado en el empleo de dos palancas o joysticks. Varias décadas después Stainless Games ha querido realizar un "remake" del original, y por suerte el resultado no está nada mal.

EL JUEGO ORIGINAL ha sido incluido en este nuevo "Battlezone", algo que los nostálgicos seguro que agradecen. Pero ciertamente el nuevo modo remodelado para la ocasión llamado Evolved es el más interesante y el que más tiempo os mantendrá ocupados. Su mecánica de juego es la misma, y todo consiste en acabar con los oponentes que aparecen en el campo de batalla, pero gráficamente es bastante más llamativo y la calidad de imagen es superior. En fin, que por solo 400 puntos (precio bastante razonable) podéis haceros con un verdadero clásico adaptado a la vida moderna, que os hará disfrutar a poco que os gusten los simuladores.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

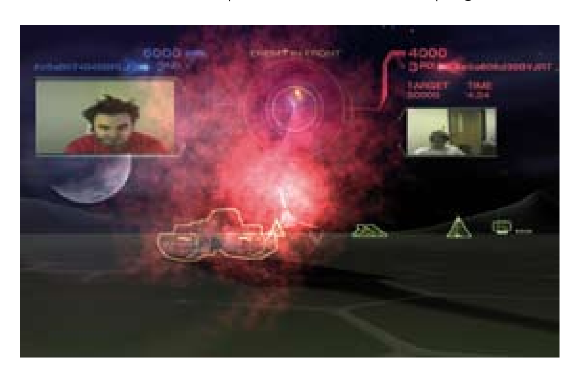
Desarrollador: Stainless Games / Atari
Género: Simulador
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Arcade
Puntos necesarios: 400

7+ 71

Lo mejor
El nuevo modo Evolved. Tiene un precio bastante económico.

Lo peor
Su mecánica de juego permanece inalterable y es un tanto simple.

Nuestra opinión
Gracias a su atractivo precio "Battlezone" es un título apetitoso para los usuarios de Xbox 360.





Penny Arcade Adventures: Episode 1

Rol y aventuras nada convencionales

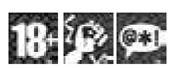
El webcómic "Penny Arcade" se ha hecho muy popular en los últimos tiempos, tanto que incluso ya se ha lanzado un juego ambientado en su universo. Además se trata de un gran título, a pesar de que esté totalmente en inglés (textos y voces), lo cual echará para atrás a todos aquellos que no se defiendan en este idioma. Y es una pena este detalle, porque lo cierto es que por lo demás nos encontramos ante una aventura muy bien llevada, con personalidad y una carga importante de humor.

NEW ARCADIA es el lugar donde sucede toda la trama de "Penny Arcade Adventures". Su extensión es considerable y podemos movernos libremente por sus calles. Nuestra meta es acabar con unos robots que andan sembrando el caos por la ciudad, y para ello es necesario explorar los fondos para conseguir armas y objetos, reunir a nuevos personajes para que se unan a nuestra causa y afrontar combates por turnos muy bien implementados. El estilo gráfico es en plan dibujos animados y lucen de maravilla, poniendo el broche de oro a una interesantísima aventura rolera.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hothead Games
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 1600



85

Lo mejor
Su frescura y gran carga de humor. Es el primer juego de rol genuino que aparece en el Bazar de Xbox 360.

Lo peor
Está completamente en inglés. Hay que desembolsar más puntos de lo habitual para hacerse con él.

Nuestra opinión
"Penny Arcade Adventures" es una seductora aventura, pero es una lástima que esté en inglés.







La mejor opción para videojuegos en PC

Aspire Predator, la nueva bestia de ACER





Acer ha presentado recientemente en Munich su nuevos ordenadores "Predator" pensados y desarrollados exclusivamente para gamers. Estos nuevos PC buscan el alto rendimiento en videojuegos y serán capaces de reproducir los juegos más potentes y de más reciente aparición. Sus cuatro configuraciones diferentes y la tecnología más puntera aseguran un rendimiento soberbio a todos los niveles.

Lo que más nos llama la atención en un primer momento es su agresivo diseño, ya que cuenta con una tapa que se levanta justo donde se introducen los discos. La pletina para Cds saldrá agarrada por unos brazos que recuerdan a la tecnología vista en películas como Alien. Todo ello en un elegante color anaranjado con detalles en gris, efectos metálicos y luces LED. El Aspire Predator incorpora el procesador overclock de cuádruple núcleo Intel Core 2 Extreme con 1333 MHz FSB. La utilidad overclocking nTune ofrece un control mucho más sencillo que el tradicional y complejo proceso para aumentar la frecuencia de reloj de la CPU, la RAM y las tarjetas gráficas, sin necesidad de reiniciar constantemente el sistema después de hacer ajustes. Además, la placa madre NVIDIA nForce 780i SLI MCP de tres SLI ofrece tarjetas gráficas extremas x G9600GT, 2 x G9800GTX o incluso 2 x G9800GX2 (4 x GPU) dependiendo de la configuración. También se ha desarrollado un sistema de refrigeración líquido que garantiza el perfecto funcionamiento del sistema sin sobrecalentarlo, incluso después de muchas horas de juego. Por si fuera poco, también se incluye un lector Blu-Ray y una unidad DVD regrabable, además de puertos de audio, USB de fácil acceso, un teclado con teclas iluminadas que se encienden al jugar en la oscuridad, un ratón especial para juegos, la tecnología Dolby Home Theater, compatibilidad con EAX4.0 y un lector multitarjeta. Se presentará en cuatro modelos distintos con distinta configuración y precios pero, en teoría, incluso la gama más baja es una opción más que recomendable para obtener resultados óptimos en el rendimiento de videojuegos. No cabe duda de que el Predator es una interesante opción para los gamers más exquisitos. ■



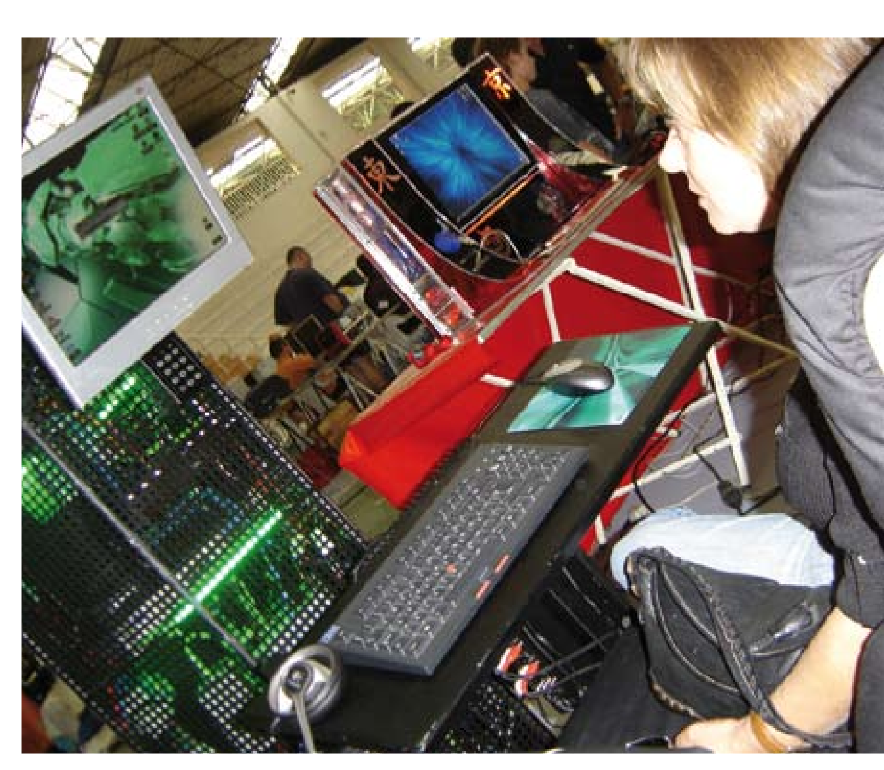


Con la CPU a la playa

Exoddus Lan Party 08











Juan Miguel Franco, gerente de la empresa Exoddus Network Events ha llegado a un acuerdo para realizar el evento Éxoddus Lan Party 08 Chipiona (ELP08 Chipiona) con Manuel García Moreno, Alcalde-Presidente de la localidad gaditana de Chipiona, a través de su delegado de Juventud, José Ignacio Martínez Verano. Este encuentro, que tendrá una continuidad anual, congregará a unos 500 jóvenes procedente de todo el país con el fin de competir con las nuevas tecnologías en diferentes juegos.

ELP08 Chipiona se celebrará a mediados de agosto en una carpa que se colocará a unos cincuenta metros de la playa. Los participantes alcanzarán gran velocidad al compartir información entre ellos y jugar durante cuatro días ininterrumpidamente a los juegos más populares del momento, tanto en PC como en videoconsolas. Pero también podrán asistir a actividades paralelas que se van a celebrar, como cursos, talleres, charlas, concursos, concierto…

El Ayuntamiento valora esta iniciativa como una alternativa de ocio sano, tanto para los jóvenes de la localidad como de los que vengan de fuera. Y es que en esta fiesta informática, aunque no se permite la ingesta de bebidas alcohólica, ni las drogas de cualquier tipo, atrae público joven de todos los rincones de la geografía española. La inversión en la carpa que se utilizará para albergar el acontecimiento servirá también para las próximas ediciones de este y para promover y acoger otras actividades que el equipo de gobierno local desea impulsar en el resto del año. El evento con sus actividades complementarias dinamizará esta fecha estival donde Chipiona ve incrementada de forma notable su población por el turismo de sol y playa.

Según manifiesta el director de Exoddus, la ubicación en la localidad de Chipiona parece idónea por su cercanía a la playa, sobre todo para los participantes, que pueden disfrutar de las olas en su tiempo de descanso. La empresa Exoddus, que en anteriores años ha realizado las dos ediciones de la Lan Party Gines y la Kaura Lan Party considera que esta ubicación en Chipiona asegura una alta participación tanto porque el público conoce las fiestas informáticas que organiza Exoddus y por la cercanía a la playa en este mes de agosto.

Para más información puedes dirigirte a:
Exoddus Network Events
Avda. Primero de Mayo, 51 - 41100 Coria del Río (Sevilla)
exoddusnete@gmail.com
www.exoddusnete.com
Tel.: 954 774 029 - 625 467 429 – 690 871 228 ■

Evento Vodafone



La compañía nos presentó sus planes

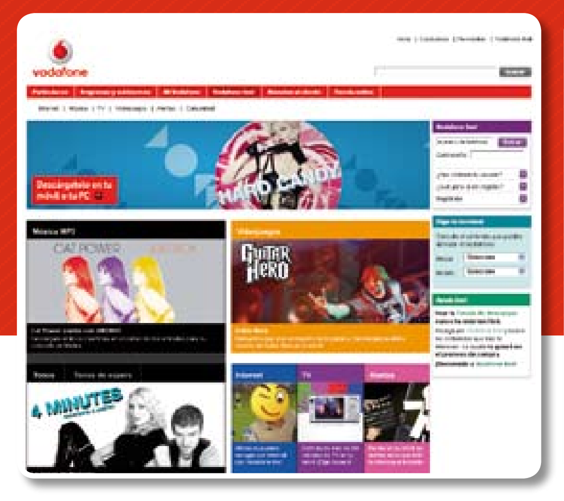






tuenti

En un espectacular evento celebrado en Madrid, concretamente en la nueva Torre Espacio situada en pleno centro de la capital, Vodafone nos invitó a la presentación de su nueva oferta en cuanto a juegos para móviles se refiere, así como de su nueva página web de Vodafone Live! y el anuncio de la incorporación de la herramienta Tuenti a sus terminales. Para todos aquellos que no sepan en qué consiste exactamente Tuenti, se lo explicamos. Tuenti es una herramienta de transmisión de información entre usuarios que se conocen entre sí (con un gran sistema de privacidad) para ordenadores, siendo un sistema muy conocido en nuestro país. Y de ahora en adelante, todos los clientes de Vodafone que estén suscritos a la tarifa plana de navegación de seis euros mensuales podrán hacer uso de Tuenti a través de su móvil de una forma totalmente gratuita. Por supuesto, esta herramienta está convenientemente optimizada para sacar el máximo rendimiento de las prestaciones de los terminales móviles, ofreciendo nuevas posibilidades a los usuarios.



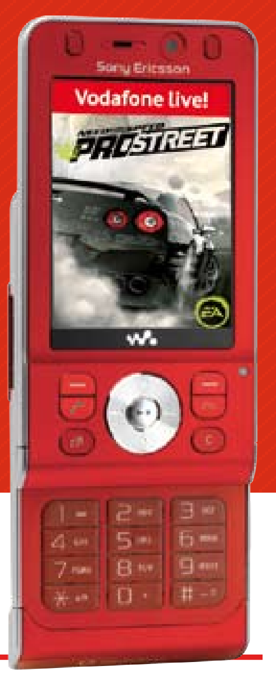


web

En cuanto a la nueva página web de Vodafone, llamada Vodafone live!, esta ha sido rediseñada para facilitar la navegación por todos sus contenidos e, igualmente, para que sea más cómodo acceder a las descargas y compras online. Si os conectáis a www.vodafone.es/live apreciaréis el cambio rápidamente. El nuevo diseño presenta un contenido visual mucho más llamativo, así como una clasificación por colores muy elegante. También se han añadido muchos otros elementos para hacer la página aún más completa, como la posibilidad de preescuchar los temas de los artistas internacionales más famosos y descargar tonos de llamada y de espera. Y por si no fuera ya suficiente, también van a irse incorporando vídeos en formato "streaming" así como previsualizaciones de los canales de televisión. Lo dicho, que Vodafone live! ha experimentado un gran cambio que merece la pena ver y sentir.







videojuegos

Entrando ya en el terreno de los videojuegos para móviles Vodafone, fueron muchas las sorpresas que nos mostraron en el evento. Lo más importante de todo es que Vodafone va a subirse ya mismo a las últimas tecnologías que brindan los juegos de nueva generación para terminales móviles. Estamos hablando de títulos que aprovechan los sensores de movimiento, las pantallas táctil e incluso la calidad de imagen en alta definición. Por ejemplo, todos aquellos que se hagan con el modelo W910i de Sony Ericsson y descarguen títulos como "Need for Speed Pro Street", "Luxor", "Bowling" o "Burnout" disfrutarán de una nueva experiencia de juego, ya que emplearán su teléfono como si fuera un mando de control. Y si contáis con un móvil que presente un sistema operativo abierto, alucinaréis con la calidad de imagen que pueden llegar a mostrar juegos como "FIFA 08", "Asphalt 3", "Brothers in Arms" o "Real Football 2008", todos ellos en formato HD. Y si lo que os gusta es poder usar la pantalla táctil de vuestro terminal para controlar los juegos, lanzamientos como "Abracadaball", "Jorge Lorenzo Pro Moto Racing", "Pile Up" o "Camera Café" os permiten esa opción. En fin, que Vodafone acaba de mostrar sus nuevas bazas para ofrecer aún más contenido y calidad a sus clientes, no dejéis de probarlas.

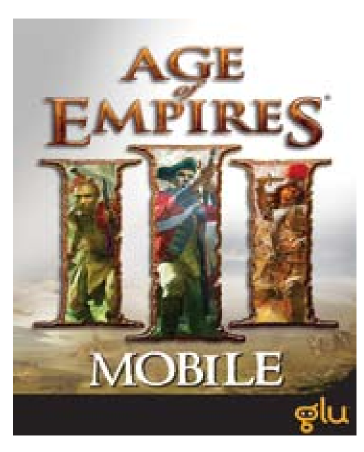


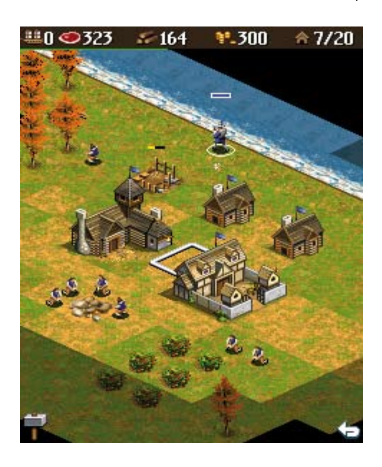
Age of Empires III

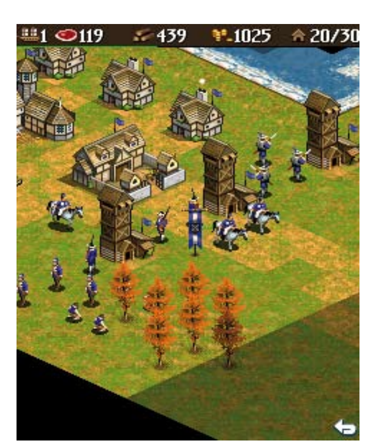
Una experiencia épica

Que una franquicia como Age of Empires consiga trasladarse acertadamente a nuestros teléfonos móviles es realmente satisfactorio. Pero la verdad es que hablamos de un juego de estrategia en tiempo real impresionante, que presenta un sistema de control inteligente (que incluye una pausa estratégica) que permite una óptima gestión de los recursos y tanta profundidad que estarás absorto durante semanas. Age of Empires III nos traslada a la edad del descubrimiento y a la exploración del Nuevo Mundo, nuestra labor será construir una colonia y conquistar las rivales para ser el imperio más poderoso. Además se incluyen múltiples batallas históricas en el modo escaramuza y la defensa de Malta a manos de los Caballeros de San Juan enfrentados al Imperio Otomano. 15 niveles y 11 unidades diferentes. Imprescindible. ■

FICHA TÉCNICA	
Precio: Consultar operador	
Descarga: Consultar operador	
Género: Estrategia	
Web: www. glu.com	
PUNTUACIÓN	94









Crash Bandicoot Nitro Kart

Sabor australiano

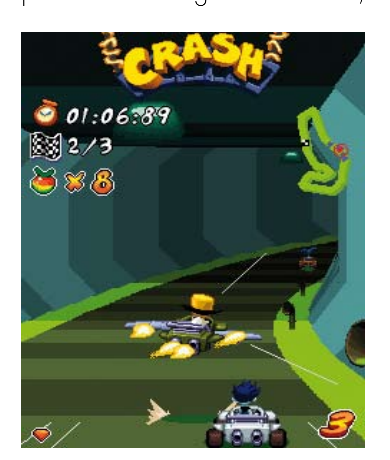
Vivendi nos trae dos nuevos títulos de la franquicia Crash Bandicoot (que ha vendido más de tres millones de unidades para móviles): Nitro Kart en versión 2D (teléfonos Java) y Nitro Kart 3D (para dispositivos Symbian). Ambas versiones cuentan con 16 emocionantes circuitos repartidos en ocho flamantes entornos diferentes (incluyendo carreras submarinas y por el espacio exterior). Tras elegir un corredor de entre los pilotos disponibles ambientados en el universo Crash, podremos poner en práctica nuestras dotes de conducción. Y si nuestros competidores nos siguen de cerca, diez armas y potenciadores nos ayudarán a superar a nuestros adversarios y ganar la carrera. Habrá cinco modos de juego: Copa, Arcade, Muerte súbita y Monster Truck, además de un modo Historia exclusivo con desafíos durante las carreras que desbloquearán opciones especiales.■

FICHA TÉCNICA

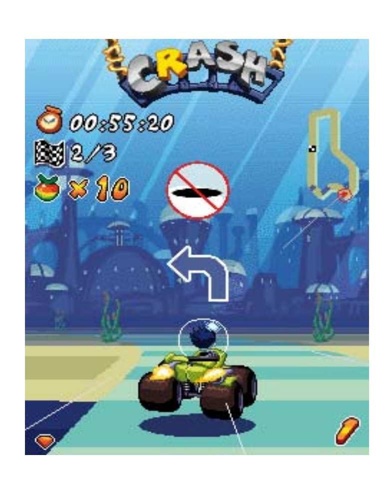
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Conducción
Web: www.vgmobile.com

PUNTUACIÓN 86









Pumpetland

¡Bienvenido a Pumpetland, la tierra de los Pumpets!

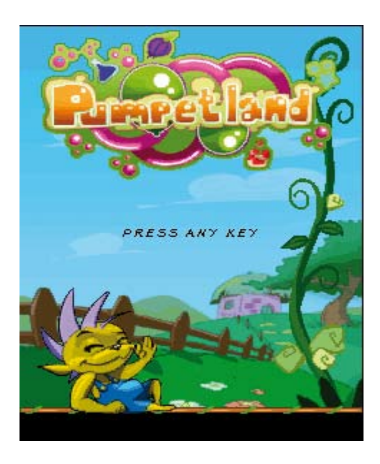
Era cuestión de tiempo que surgiese un título que aprovechase realmente las posibilidades de los teléfonos móviles para ofrecer una autentica experiencia online. El objetivo de Pumpetland es cuidar de un jardín, para la cual, tras seleccionar a un personaje, deberás trabajar para personalizarlo. Cada jardín produce un único tipo de objeto mágico, y todos ellos son necesarios para poder comprar en las tiendas. La única forma de conseguir más será visitando los jardines de otros jugadores, de esta manera podrás acceder a los mejores artículos con los que decorar tu jardín. Cuantas más visitas tenga tu jardín mejor aspecto tendrá. ¿Sencillo verdad? El juego te permite agregar fácilmente nuevos amigos. Además incluye un Chat con el que conocer a gente de todo el mundo y jugar junto a otros usuarios. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Sociales
Web:http://games.zed.com/pumpetland

PUNTUACIÓN 88









SUPER BREAKOUT

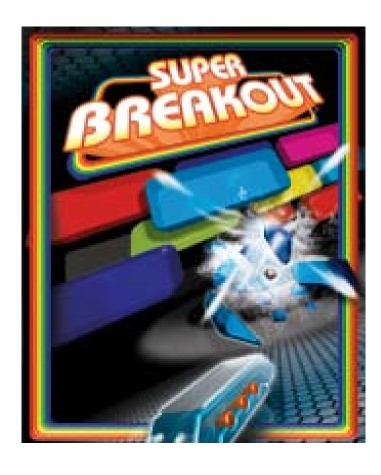
Diversión impactante

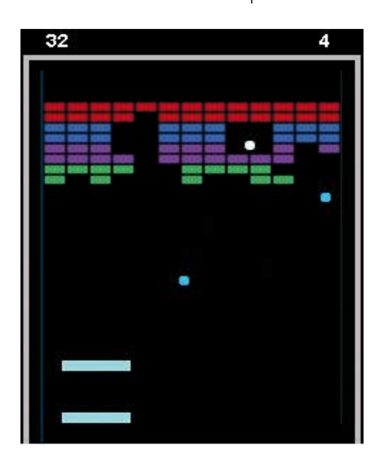
Los lectores más veteranos sin duda recordarán Breakout: el original machaca ladrillos. hablamos de un autentico clásico del mundillo que fue desarrollado por Atari durante los años 70 (El Arkanoid de Taito se comercializó en 1986). Pues bien, ahora Glu nos presenta esta nueva versión del título que actualiza el clásico con nuevas aventuras, espectaculares diseños, mejoras explosivas y un montón de niveles secretos.
Eso si, conservando al mismo tiempo toda la acción del original (incluye el juego clásico). A los modos de siempre: Doble para una dosis extra de acción, Cavidad para jugar con más bolas y Progresivo para complicar las partidas con bloques que van bajando por la pantalla, se ha añadido un nuevo modo aventura que cuenta con gráficos y sonido mejorados, una autentica delicia.■

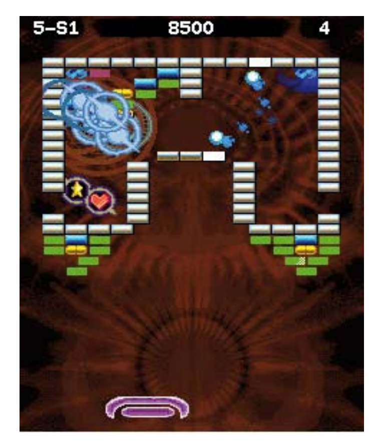
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade
Web: www. glu.com

PUNTUACIÓN 92









COLIN MCRAE DIRT

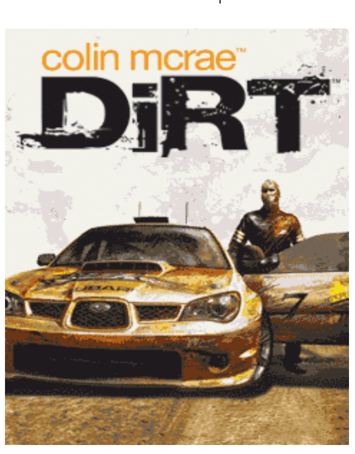
Caminos sin asfaltar

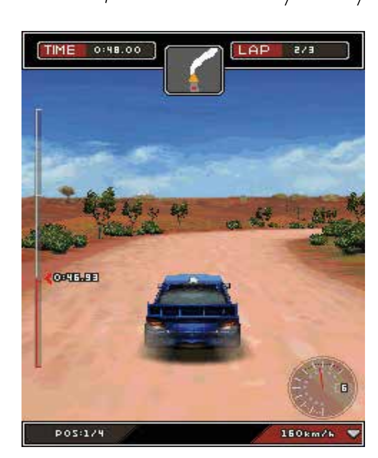
Este mes venimos cargados de juegos de conducción para móvil, pero es que Colin Mcrae Dirt, uno de los títulos de referencia en videoconsolas y compatibles, regresa una vez más a nuestros teléfonos móviles. Y lo hace triunfalmente dada la calidad que atesora. Colin Mcrae Dirt es un título muy bien ejecutado (mezcla con acierto imágenes 3D y pseudo 3D), que cuenta con vehículos autorizados, entornos inspirados en los de los campeonatos de todo el mundo y varios estilos de rally (Rally Cross y disciplinas off-road). Se controla muy bien y resulta muy divertido. Además, a medida que vamos obtengamos victorias ganaremos invitaciones a nuevas competiciones y más potentes vehículos. Y por si no fuese suficiente incluye un marcador online con estadísticas de los corredores e historia de las carreras.■

FICHA TÉCNICA

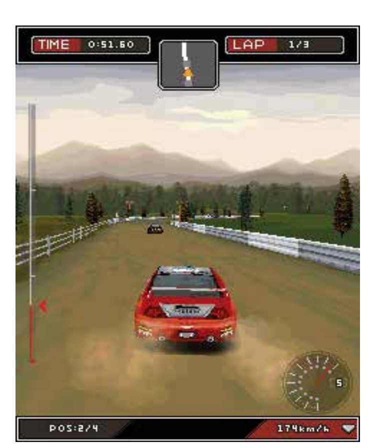
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Conducción
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 80











Robot Battle Tactics

Una película de animación japonesa en tu móvil

Los mechs (robots de combate gigantes) están profundamente enraizados en el imaginario colectivo de muchos jugadores. Siguiendo esa línea LemonQuest lanza un nuevo juego futurista de estrategia en el que el jugador deberá luchar en una guerra bioquímica controlando a éstos titanes. Un título profundo, exigente y divertido que hace gala de un control sencillo y fiable.

Los robots (de los que hay una alta variedad) disponen de varios modos de ataque y defensa lo que da pie a estrategias de combate muy diversas que permiten combinar maniobras simples con técnicas especiales más complejas. Además, gracias a su sistema de juego, el usuario podrá disfrutar de partidas cortas u optar por partidas más profundas. Finalmente, gráficos sumamente detallados, una cuidada estética y una historia absorbente terminan de redondear el título.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Estrategia
Web: http://europe.lemonquest.com

PUNTUACIÓN 90









SPEED RACER

Velocidad Extrema

Siguiendo la estela de la película (adaptación al celuloide de de la popular serie de anime sobre carreras automovilísticas de Tatsuo Yoshida) nos llega SPEED RACER, el juego para móvil inspirado en el filme del mismo nombre, un título que te propone convertirte en el campeón de carreras definitivo al volante del potente Mach 6. SPEED RACER es un juego arcade que te enfrenta a pistas extremas y desafíos únicos: giros, derrapes, saltadores, espirales y conducción defensiva para estar siempre por delante. A diferencia de otros juegos de carreras, los desafíos únicos premian la conducción agresiva y con pericia, con bonificaciones por choques, evasiones, y aceleración extrema. Tras desbloquear las pistas, el modo Libre y el modo Desafío proporcionan nuevas opciones de juego y una experiencia duradera.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Conducción
Web: www. glu.com

PUNTUACIÓN 80









TERROR'S SEED

Enfréntate a la oscuridad

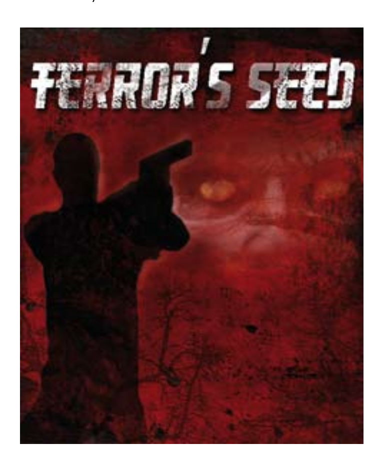
Nuestros móviles se atreven cada vez con géneros más dispares, ¿quien nos hubiese dicho hace tan solo unos años que podríamos disfrutar de una autentica aventura de terror en nuestros teléfonos? Prepárate porque conseguir salir vivo de la Mansión Abbot y descubrir el terrorífico secreto que oculta tras sus puertas no resultará nada sencillo.

La trama nos pone en la piel de Jeff Morton, un policía que se ha llevado una desagradable sorpresa al visitar a sus padres: toda la ciudad está desierta y no hay señales de vida. Únicamente hay una excepción: las ventanas de una vieja mansión en una colina permanecen iluminadas... Además TERROR'S SEED hace gala de un apartado sonoro inquietante que acompaña un apartado visual notable. Secretos horribles, monstruos abominables, una inmersiva historia y escalofriantes descubrimientos.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura
Web: http://es.zed.com/es

PUNTUACIÓN 76









THE CLUB

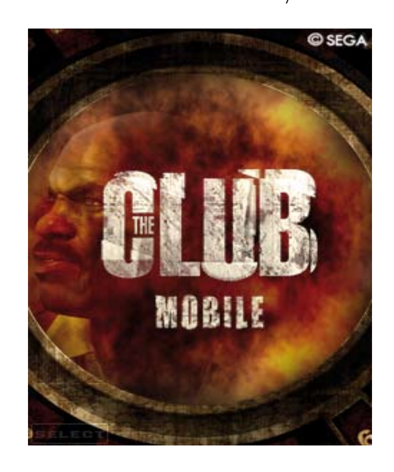
Juegos letales

The Club nos pone en la piel de un participarte de una sangrienta competición clandestina. Repartidos por todo el mundo y usando internet para transmitir los resultados, los organizadores observan con placer enfrentamientos a vida o muerte. The Club es un título muy divertido: un simple, clásico y adictivo juego de acción y tiros basado en obtener las más altas puntuaciones. Los controles son sencillos, ideales para jugar con tu móvil sin complicaciones, presenta tres ambientes visuales que dan lugar a mapas temáticos diseñados con múltiples trayectorias, y su estilo de juego es bastante innovador puesto que incorpora la mecánica de las apuestas: en cada partida obtienes puntos que puedes acumular, o como decimos, añadirles (apostarlos) al resultado de la siguiente lucha para conseguir la puntuación más alta, ¿interesante verdad? ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Acción
Web: www.segamobile.com

PUNTUACIÓN 78









BOMBTEK!

igfun

EVIL BOMBLORD!
The evil Bomblord has begun his reign of terror planting bombs across the

ADICTIVO PUZLE LLENO DE ACCIÓN!

Hazte camino a través de 50 niveles explosivos para escapar de las garras del malvado Bomblord. Busca las salidas de la torre haciendo detonar diferentes explosivos que irás encontrando en tu camino. Bombtek! Un espectacular juego de reto mental y habilidad que te hará jugar una y otra vez!

Para más información:: info@igfun.com



PROXIMAMENTE!

Envía gratis con BOMBTEK al 222 | O descárgatelo en Orange World > Videojuegos

Precio de la descarga 3€ PVP con IVA 3.48€ Precio del trafico de datos: 0.60€ con IVA 0.70€ PVP validos para Península y Baleares. Consultar precios para Canarias, Ceuta y Melilla.





Trivial Pursuit Famosos

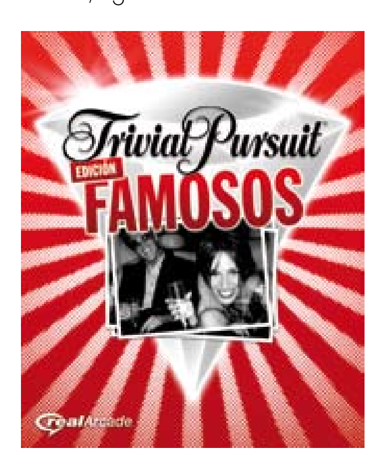
Las estrellas de Hollywood en tu móvil

Unos de los juegos al que más horas recuerdo haber dedicado en mi móvil es el Trivial. Resulta perfecto para jugar una partida en cualquier momento y además puede disfrutarse en compañía, ¿que más se puede pedir? Ahora, gracias a esta nueva edición dedicada a los famosos, podrás airear tu vena más cotilla. 600 preguntas sobre los chismes de los famosos españoles y extranjeros, gráficos remozados y un sencillo sistema de juego. ¿Queréis más? pues además de funciones exclusivas como los modos individuales y por equipos (juega con hasta otras cinco personas con un solo móvil en el modo por turnos) añade un nuevo modo supervivencia (sólo disponible en esta versión) que harán que te diviertas aún más. La perfecta recreación del juego de mesa, ahora en tu móvil. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Quiz Game
Web:www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 90









Shin-Chan Sports

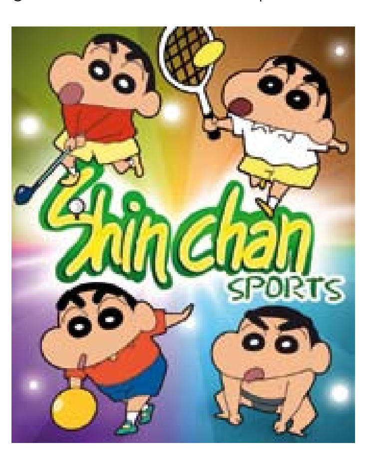
"Culito, culito..."

Shin Chan se apunta a las pruebas deportivas y lo hace con un juego donde es el absoluto protagonista. El título engloba cuatro disciplinas: bolos, tenis, minigolf y sumo (en una versión algo salvaje). Y además de poder jugar libremente a cualquiera de ellas, también podemos afrontar los múltiples retos con los que nos "pica" (desde "quedar primero en un torneo de tenis", a "conseguir 200 puntos jugando a los bolos"). Sorprende el juego porque las pruebas son consistentes y muy divertidas, tanto que el título tendría entidad propia como programa de minigolf o de bolos, por lo que se antoja como una adquisición muy recomendable para paliar nuestros ratos muertos. Un juego recomendable para todos los públicos gracias a su sencillo control y a su aspecto atractivo y colorido. ■

FICHA TÉCNICA

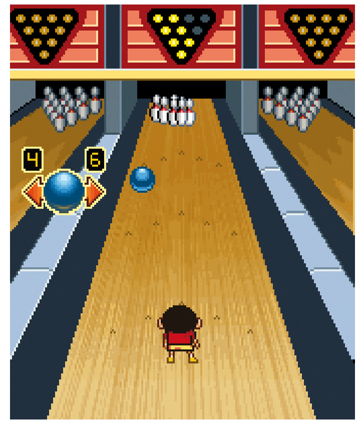
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Deportivo
Web: www.luk.es

PUNTUACIÓN 88









PUZZLE PARADISE

Diversión sin límite

Unos de los géneros que mejor funcionan en nuestros teléfonos móviles es el de los puzzles: partidas frenéticas y divertidas, jugabilidad inmediata ideal para disfrutar en cualquier momento y lugar. Así que… ¿qué mejor noticia que toda una gran colección recopilada en un solo título? Puzzle Paradise nos invita a explorar una exótica isla repleta de tremendos desafíos (los juegos de siempre pero con mayor dificultad) para obtener el oro y la gloria. En el papel de Max, un intrépido explorador, tendrás que divertirte haciendo frente a los puzzles más exigentes mientras recoges bonificaciones, ganas trofeos y desbloqueas nuevos juegos y escenarios. Si te gustan los desafíos, Puzzle Paradise se presenta como una opción de lo más recomendable, está muy cerquita de ser la colección definitiva. Coronarte como el mejor jugador de Puzzle Paradise.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: minijuegos/puzzles
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 80









RACE DRIVER: GRID

¡Pura competición!

La oferta de títulos de conducción para teléfonos móviles es muy variada, y cuenta con juegos para todos los gustos. Siguiendo el lanzamiento de la versión para consola nos llega Race Driver: GRID; la última aportación al género. Un titulo que te pone al volante de los coches más potentes con los que tendrás que competir a lo largo de todo el mundo para conquistar los campeonatos más prestigiosos y desafiantes.
Empezarás desde cero como un piloto totalmente desconocido y tendrás que hacerte un nombre en el mundo de las carreras y contratar a los mejores especialistas para crear un equipo temido y respetado. Conducción agresiva, coches reales y una gran variedad de modalidades de que combinan carreras de circuitos con carreras urbanas: ¡posibilidades para todos los gustos!■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Conducción
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 86











IMAGEN Y SONIDO · ELECTRODOMÉSTICOS · SOFT&DVD · GPS · TELEFONÍA · INFORMÁTICA

Boulanger

multimedia & electrodomésticos & servicios

ANDALUCÍA

MARBELLA
PARQUE COMERCIAL LA CAÑADA
Ctra. de Ojén, S/N
29600 Marbella (Málaga)
Tel. Centro: 95 108 21 00

MIJAS
PARQUE COMERCIAL MIRAMAR
Ctra. N-340 Salida Coín
29650 Mijas (Málaga)
Tel. Centro: 95 108 11 00

ROQUETAS DE MAR
PARQUE COMERCIAL GRAN PLAZA
Ctra. de Alción S/N
04740 Roquetas de mar (Almería)
Tel. Centro: 95 004 91 20

CANTABRIA

SANTANDER
CENTRO COMERCIAL EL ALISAL
C/ Joaquín Rodrigo S/N
39011 Cerro del Alisal (Santander)
Tel. Centro: 94 204 94 70

CATALUNYA

SANT BOI
PARC SANT BOI
Junto autopista C32, Hortells, 6-8
08830 Sant Boi (Barcelona)
Tel. Centro: 93 749 62 90

C. MADRID

ALCALÁ DE HENARES
PARQUE LA DEHESA
Ctra. A-2 km. 34
28805 Alcalá de Henares (Madrid)
Tel. Centro: 91 832 80 10

ALCORCÓN
PARQUE ALCORCÓN
Avd. de Europa, S/N
28922 Alcorcón (Madrid)
Tel. Centro: 91 838 60 70

S.S. REYES
PARQUE MEGAPARK
Ctra. A-1 Salida 19
Pza. del Comercio, 2
28907 S.S. Reyes (Madrid)
Tel. Centro: 91 838 60 60

C. VALENCIA

ALDAIA
PARQUE COMERCIAL BONAIRE
Plan Parcial sector AM5
Ctra. A-3 Km 345
46960 Aldaia (Valencia)
Tel. Centro: 96 104 22 40

Espacio y alta resistencia

NZXT Rogue

ATLAS INFORMATICA S.L.

La empresa NZXT siempre ha buscado la innovación en sus productos y su nueva caja Rogue no iba a ser una excepción. Lo más impactante de este modelo de torre son sus dimensiones, nada menos que 368 x 421.2 x 278.2 mm. que nos proporcionarán un amplio espacio para la adición de componentes. Bien es cierto que su tamaño es quizás demasiado grande y su peso tampoco ayuda ya que ronda los 9,2 kg. Es justo por esta razón, por lo que se trata de un producto claramente destinado a los gamers e informáticos más profesionales que busquen el mejor rendimiento. Tiene una forma casi cúbica y está fabricada en aluminio de 3mm de grosor decorado de color negro. Y, aunque parezca una contradicción debido a su tamaño y peso, la caja Rogue está pensada para tener un transporte sencillo. Si su "target" son los hardcore gamers, está claro que muchos de ellos querrán llevarla a parties y concentraciones informáticas. NZXT sencillamente ha pensado en todo y junto a la caja, se incluye una bolsa con correa de color negro, a juego con el chasis.

Si miramos en su interior encontraremos unas características inmejorables. Aquí es precisamente donde el modelo de torre Rogue realmente sobre sus competidores y donde, sin duda alguna, se encuentran sus mejores propuestas. Cuenta con nada más y nada menos que cinco ventiladores para asegurar una buena refrigeración y un rendimiento excepcional. La refrigeración en la informática es un tema de especial importancia, sobre todo cuando sometemos a nuestros ordenadores a largas sesiones de juego. El calor influye negativamente en el rendimiento de los distintos componentes (es puntualmente perjudicial para las tarjetas gráficas) y esta es la razón por la que tener una buena ventilación es crucial. Un verdadero gamer no puede permitirse el lujo de quedarse atrás por el sobrecalentamiento de su máquina. Además es un hecho que una refrigeración adecuada, asegura la durabilidad de las distintas piezas ya que evita que se doblen por las altas temperaturas quedando así inutilizables. En el chasis Rogue, uno de los ventiladores está situado en la parte posterior y los cuatro restantes se distribuyen por los laterales de la caja asegurando una ventilación excelente. Además posee 7 puertos para discos duros tanto externos como internos, a saber: 2 externos de 5.25", otro también externo de 3.5" y cuatro internos de 3.5". Las posibilidades como os podréis imaginar son muchas. Por supuesto es necesario que la manipulación de las piezas interiores sea lo más accesible posible y se ha incluido una bandeja que facilita la extracción de una placa base (ha de ser una compatible con MICRO ATX).

En la caja existe una pequeña ventana que nos otorgará visibilidad durante nuestras operaciones de mantenimiento e instalación de componentes. En el frontal encontramos una tapa con cerradura de seguridad. Por otro lado, el chasis Rogue es compatible con E-SATA, Mic y Audio In, y por si fuera poco se han incluido dos puertos USB 2.0. Para finalizar comentar que nos ha parecido un detalle la inclusión de piezas de repuesto tales como tornillos, bandejas para los discos duros y llaves de repuesto para la tapa frontal. Una opción excelente para los amantes de la informática que busquen una torre resistente, espaciosa y con grandes posibilidades de manejo interior. Eso sí necesitaréis tener un espacio libre en el hogar porque, como hemos comentado con anterioridad, sus dimensiones son realmente grandes.

Si estás interesado en esta "grandiosa" torre puedes visitar: http://www.atlasinformatica.com y veras sus puntos de venta. ■







Reproduce tus archivos HD

EASY PLAYER HD Enjoy TV Station

La marca Best Buy lleva más de trece años dediándose al desarrollo de productos informáticos e innovando en la gama de electrónica de consumo. Su máxima es conseguir aparatos vanguardistas de gran calidad a precios asequibles para todo el mundo. Precisamente siguiendo con esta filosofía de empresa, nos trae el nuevo Easy Player HD Enjoy TV Station, un reproductor multimedia especialmente diseñado para dsifrutar en el televisor de cualquier archivo en alta definición. Está fabricado en plástico de calidad con matices en aluminio y su diseño, cromado en un elegante negro, resluta moderno e innovador. Cuenta con un discreto tamaño (128x78x20 mm) que encajará perfectamente en nuestro hogar y pasará desapercibido, sobre todo gracias a su base, dónde los los cables quedan camuflados a la vista. Para comenzar a usar el Easy Player HD Ejoy TV Station, sólo tendremos que descargar los datos multimedia del PC al disco duro del dispositivo y conectarlo al televisor. También incluye una salida de vídeo AV y una salidad de audio coaxial 5.1 para otorgarnos la posibilidad de disfrutar del mejor sonido. Además estas salidas se encuentran tanto en el disco duro como en la base. Esto significa que podemos dejar conectada la base a nuestro gusto y llevarnos el disco duro a viajes o reuniones, sin necesidad de desconectar ningún cable. Para transferir los datos del ordenador al disco duro lo haremos cómodamente através de un puerto USB. También se incluye un mando a distancia para navegar entre los distintos archivos y funciones, y el propio dispositivo incluye mandos en su frontal para reproducir archivos directamente desde la unidad. Cuenta con una interesante capacidad de 400 GB y soporta los archivos de vídeo, audio e imágenes más comunes. Sobre todo se busca la compatibilidad y por poner algunos ejemplos, lee archivos como: XVID, MPEG4, AVI, DVD, DAT, JPG, MP3, Dolby Digital e ingluso subtítulos. El HD es 2,5" SATA y funciona a unas resoluciones máximas de 720x576 PAL y 720x480 NTSC. Desde luego el Easy Player HD Enjoy TV Station se presenta como uno de los modelos más atractivos de cara a la reproducción multimedia en el hogar. ■



Se acabaron las excusas de espacio para el TDT

Mini DTR 101 A

Gracias a los nuevos televisores de plasma y LCD que ya integran TDT, ha disminuido la venta de receptores para el futuro de la televisión. No obstante, NPG ha pensado en los que no dispongan de este tipo de televisores. El nuevo DTR 101ª posee las funciones de un tuner de lo más sensible, con inigualable tamaño y versatilidad. Podemos convertir los formatos de imagen, obtener salidas de vídeo tanto clásicas (4:3) como panorámicas (16:9), se ha integrado un display a través del menú que proporciona información adicional sobre el canal activo y los niveles de señal y da soporte a subtítulos del estándar DVB y EBU.
Capaz de sintonizar un total de 400 canales, nos permite crear nuestras propias listas de favoritos, editor de canales, búsqueda automática y manual y opción de actualizar a firmwares futuros gracias a un puerto RS232 para PC. Se conecta directamente al euroconector, reduciendo su visibilidad.■



Convierte tu PC en el centro de ocio definitivo

NPG Real Star Dtv Box

NPG lanza otro receptor de TDT de pequeñas dimensiones como caracteriza la compañía pero con un buen número de conexiones que nos permitirán utilizarlo tanto como un televisor como un monitor de PC. Incluye un chip Encoger de vídeo que está diseñado para ofrecer desde una salida de video en banda base, CVBS hasta una señal VGA. Podremos pues, conectar el monitor de nuestro PC al dispositivo de modo suave y directo y en cualquier momento cambiar a televisión u ordenador. Con Real Star DTV Box convertiremos nuestro PC en un completo centro de ocio, añadiendo reproducir TDT a las características habituales de un ordenador. Incluye los formatos LCD, CTR, Plasma o proyector, opción de previsualizado, alta calidad de imagen y salida de sonido estéreo, decodificador DVB-T, MPEG II, opción de menú gráfico en pantalla, y diversas salidas de vídeo, desde euroconector, TV&VCR, S-Vídeo o vídeo compuesto entre otros. ■



Un ratón deportivo

NGS Beetle V2

NGS, fabricante de periféricos y electrónica de consumo, acaba de lanzar al mercado un nuevo miembro dentro de su familia de ratones para equipos portátiles: NGS Beetle V2.
Basado en su antecesor NGS Beetle, esta nueva versión acapara esta vez todas las miradas tanto por sus aerodinámicas formas, como por su deportiva y llamativa combinación de colores en negro y naranja.
Un periférico de líneas ergonómicas muy cómodo de utilizar que cuenta con un tamaño reducido (9x5,5 cm), perfecto para llevar de un lado a otro en cualquier rincón del maletín.
Además, está provisto de tecnología óptica gracias a su sensor que es capaz de ofrecer una resolución de 800 dpi, ideal para moverse rápidamente por documentos y menús. A lo que se suman sus dos botones y su práctica rueda scroll.
Dispone de conexión USB para conectarlo al ordenador. ■



Solo para jugones

Memoria/Tarjetas PNY

PNY, el único fabricante del mercado en ofrecer los dos principales componentes de actualización de memoria y gráficos "overclocked", anuncia las tarjetas gráficas GeForce 9600GT OC XLR8 edition 512MB DDR3 PCI-E y GeForce 9800GTX OC XLR8 edition 512MB DDR3 PCI-E.
Ambas tarjetas han sido diseñadas para ofrecer mayores velocidades y proporcionar las altas prestaciones que necesitan los jugones.
La gama "overclocked" supera las tarjetas de diseño estándar con una velocidad de reloj de núcleo de 700 MHz y una memoria de 1.9 GHz, lo que proporciona al usuario una mejor relación precio/prestaciones. Las PNY GeForce 9600GT OC y 9800GTX OC XLR8 edition han sido sometidas a pruebas exhaustivas en las instalaciones de PNY en Francia para asegurar que ofrecen los resultados esperados en el mundo real.
Este lanzamiento incluye también el kit de memoria "overclocked" 2GB y 4GB DIMM 1173Mhz OC XLR8 edition kit.
Las tarjetas gráficas GeForce 9600GT OC y 9800GTX OC XLR8 edition y el kit de memoria 2GB y 4GB DIMM 1173Mhz OC XLR8 edition kit están ya disponibles en toda Europa.
Todas las tarjetas gráficas de PNY tienen 3 años de garantía de sustitución. ■



Protege tu consola

Protección nano PS3

DATA BECKER continúa preocupándose por el cuidado de los productos tecnológicos de los consumidores y prueba de ello, es que nos presenta un nuevo producto. Protección NANO para PS3 es un kit que limpia y protege la Play Station 3 del polvo y cualquier suciedad.
Gracias al efecto Lotus, Protección NANO para PS3 protege la consola de la acumulación de polvo y suciedad, y evita los daños que pueda sufrir durante un periodo de 6 meses. Por otro lado, los depósitos se retiran con facilidad al tiempo que se reducen las posibilidades de que la consola se raye.
El nuevo kit de limpieza se compone de una gamuza de microfibra extragrande, con la que limpiar de una sola pasada toda la superficie de la consola. Esta bayeta se acompaña de un pincel de cerdas para llegar hasta el último rincón, y de un limpiador indicado y desarrollado especialmente para esta consola.
Este producto está indicado para los amantes de Play Station, los cuales han realizado una fuerte inversión en la adquisición del último modelo de la firma y que necesitan un producto para mantener la consola en las mejores condiciones posibles.
Con esta nueva referencia DATA BECKER atiende a las necesidades surgidas en el consumidor por la aparición de nuevos productos, mostrando su capacidad de reacción ante los cambios del mercado y su predisposición a innovar en productos.
PVP: 12,99€, I.V.A. incluido. ■

Qué grande eres, pequeño

MEDIAPLAYER XS

Freecom presenta MediaPlayer XS, un adaptador del tamaño de un paquete de cigarrillos que convierte cualquier memoria USB en una pasarela multimedia. Es la solución perfecta para quienes descargan y/o almacenan películas en una memoria externa y buscan una manera sencilla de verlas en el televisor.
El MediaPlayer XS es fácil de instalar y de usar, y es compatible con los formatos más comunes de vídeo, audio e imagen. Permite al usuario pasar el contenido de vídeo y audio desde la memoria externa o el dispositivo USB directamente al televisor, ¡sin necesidad de ordenador! Con el nuevo MediaPlayer XS, Freecom quiere dejar dar a los consumidores la libertad de disfrutar del contenido digital desde la comodidad de sus hogares.
El uso del MediaPlayer XS, a control remoto, no se limita a las memorias USB de Freecom; puede conectar memorias o dispositivos USB de cualquier marca. Incluye garantía de un año del fabricante y asistencia del helpdesk gratuita e ilimitada.
El MediaPlayer XS está disponible por 79 € + IVA. ■





4, 5 y 6 DE JULIO DE 2008

HORARIO: DE 11:00 A 21:00 H

Recinto ferial La Paloma
Arroyo de la Miel, Benalmádena (Málaga)

ENTRADA GRATUITA

www.saloncomicbenalmadena.com

Organiza:



COMIC STORES
www.comicstores.es

Promueve:



Colabora:















Batman: El Caballero Oscuro

Segunda entrega del Batman según Christopher Nolan

Envuelta en el morbo de asistir a una película póstuma del recientemente fallecido actor Heath Ledger, nos llegará el próximo 13 de Agosto la segunda película que el director Christopher Nolan ("Memento") ha realizado de uno de los superhéroes más oscuros de toda la iconografía del mundo del cómic, Batman.

Estamos, sin duda, ante la gran película del año junto a la ya estrenada cuarta entrega de Indiana Jones. El buen hacer de Nolan en Batman Begins ha catapultado a lo más alto las expectativas que los fans de todo el mundo tenían en batman tras las decepcionantes adaptaciones realizadas, aún en los años 90, por Joel Schumacher. Nolan consiguió encandilar a medio mundo con su adaptación, basándose sobre todo en el cómic Batman Año Uno, que narra los comienzos del personaje. No contento con recrear sus orígenes, Nolan dotó a Batman de una atmósfera mucho más oscura y tétrica, que le otorgaba ese punto de tensión que el personaje se merecía.

En aquella ocasión, usó a dos villanos clásicos del cómic. Por un lado teníamos a Ra's Al Ghul un viejo conocido de su etapa de formación, y por otro a el temible y loco Espantapájaros. Sin embargo, debemos reconocer que eran villanos sin demasiada presencia en pantalla ni personalidad, pero aún así bien elegidos, pues el tema central del film no era otro que el nacimiento del personaje. En El Caballero Oscuro sin embargo veremos a uno de los pesos pesados del mundo de los villanos, y no únicamente dentro del universo de Batman. Estamos hablando de Joker, uno de los más carismáticos enemigos a los que superhéroe alguno se ha enfrentado nunca. Jack Nicholson ya lo interpretó en la primera película de Batman bajo la batuta de Tim Burton, y en esta ocasión la responsabilidad caerá sobre el joven pero talentoso Heath Ledger, que bajo la dirección de Nolan ha aportado una nueva visión, mucho más oscura, de uno de los mejores villanos de la historia. Sin duda, uno de los grandes atractivos de la película. También dispondremos de un breve encuentro con el que será uno de los antagonistas de Batman en la próxima entrega, Harvey Dent, también conocido como Dos Caras, e interpretado por Aaron Eckhart.

La historia comenzará justo tras el final de Batman Begins, mostrándonos a un polivalente Bruce Wayne/Batman (nuevamente Christian Bale) luchando contra el crimen organizado junto al teniente Jim Gordon (Gary Oldman) y el fiscal de distrito Harvey Dent. Aunque todo se romperá cuando comiencen a aparecer crímenes marcados todos con el mismo símbolo, una carta de un Joker.

Sin duda será una de las películas imprescindibles de este año.

■Jesús García





WALL-E

Romanticismo animado de la mano de Pixar

¿Qué ocurriría si la humanidad debiera abandonar la Tierra y alguien se olvidara de apagar al último robot?
El director de uno de los últimos grandes éxitos de la factoría de sueños Disney-Pixar, "Buscando a Nemo", nos llega una dulce comedia romántica entre dos robots que conseguirá encandilar a toda España el 8 de agosto.
Pixar ha conseguido una vez más dar vida a aquello que nos parecía imposible, y un robot lleno de tuercas, tornillos y cables se convertirá este verano en uno de los más adorables personajes de Disney. La historia es simple pero efectiva. La contaminación en la tierra se ha vuelto insostenible, por lo que la humanidad ha abandonado la tierra y ha dejado miles de robots programados para limpiar el planeta. Tras cientos de años Wall-E, un tosco modelo de máquina limpiadora olvidada por los humanos, se ha quedado solo en la Tierra, continuando en solitaria su ardua y rutinaria labor.
Sin embargo, su misión cambiará completamente cuando recibe una inesperada visita, un lustroso y moderno robot explorador llamado EVE, con el que establecerá un íntimo vínculo de amistad o incluso de algo más. Se trata de un desafío para el que Wall-E no había sido programado.
Pero durante todos estos años el simpático robot no ha estado solo, puesto que una vez más los secundarios de Pixar son tan divertidos como los propios protagonistas. Wall-E estará acompañado por una cucaracha mascota y por una serie de robots defectuosos que harán de todo menos lo que están programados a hacer. No os perdáis las aventuras del tierno Wall-E el próximo 8 de agosto.

■Jesús García

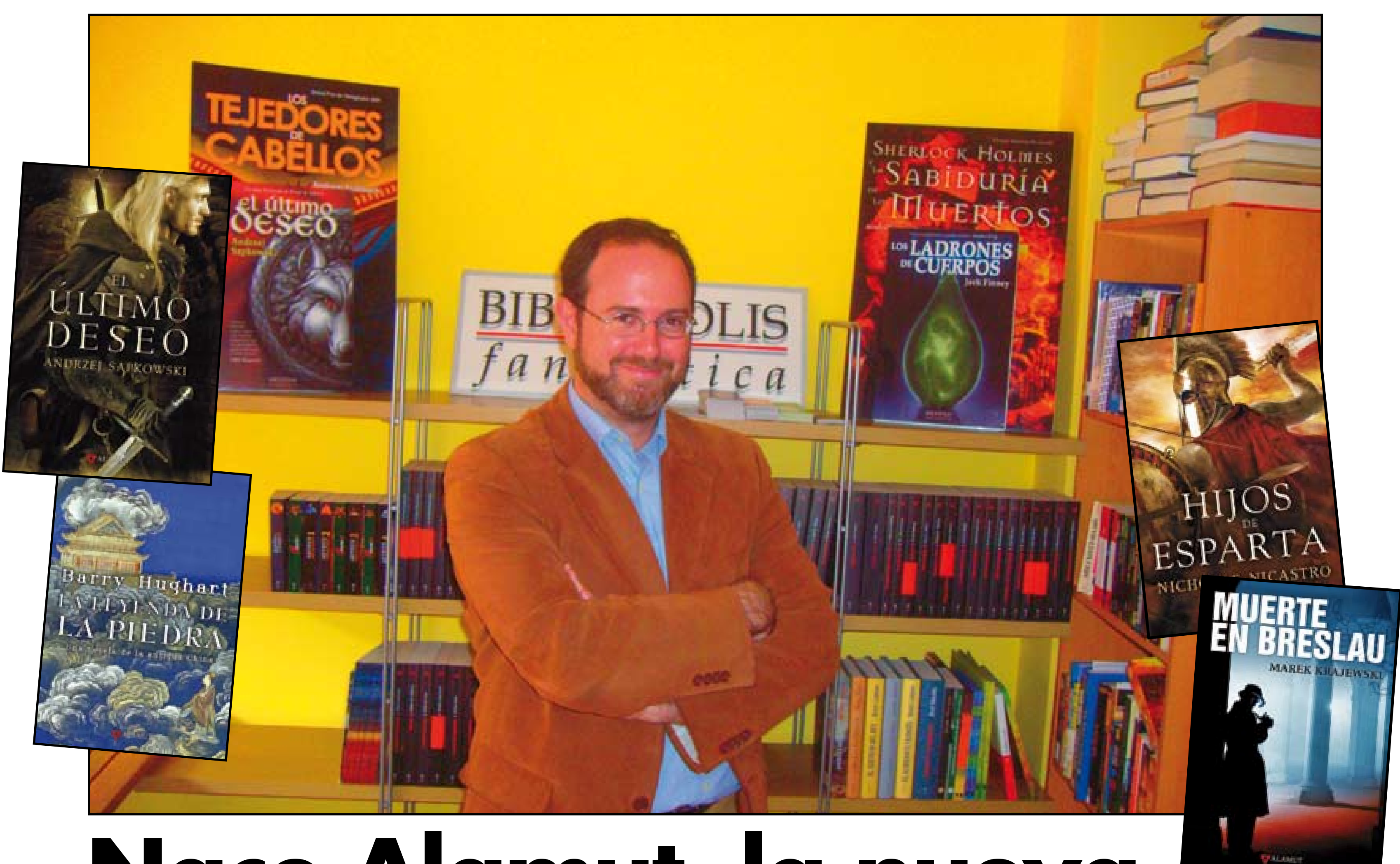
Hellboy II: El ejército dorado

Más músculo, humor y grandes armas en la esperada segunda parte

El director Guillermo del Toro, ahora más en boca de todo el mundo que nunca por su próxima dirección de la adaptación de El Hobbit, nos traerá este verano una nueva entrega de su visión particular de Hellboy, el popular personaje de cómics ideado por Mike Mignola en 1994. Estamos ante una película cargada de humor, extravagancia, mucho músculo, extrañas criaturas y armas cada vez más grandes.
Lo primero las presentaciones. Hellboy, según lo describió Mignola, es un demonio traído a la tierra por ocultistas nazis que fue robado a su vez por el bando aliado, y alistado y educado en el centro de de investigación paranormal de los Estados Unidos, donde demostró no poseer ninguno de los característicos rasgos malvados de los demonios. Tras varios años para controlarlo, Hellboy pasó a ser uno de los más eficientes agentes de dicha institución.
En Hellboy II: El ejército Dorado, su director Guillermo del Toro ("El Laberinto del Fauno") hará temblar los cimientos de la civilización, con un enfrentamiento directo entre el diablo rojo (Hellboy) y el dictador del mal, que con ansias de dominar tanto el mundo de lo mágico como el de la realidad, ha retado a toda la humanidad con centenares decriaturas maléficas traídas de los submundos. Hellboy se ayudará de su novia pirocinética Liz (Selma Blair), su gemelo acuático Abe (Doug Jones) y el místico protoplásmico Johann y acudirá a la lucha en el límite de la magia, donde las criaturas místicas se hacen corpóreas.
No te la pierdas el próximo 29 de Agosto.

■Jesús García





Nace Alamut, la nueva editorial de Luis G. Prado

Geralt de Rivia cambia de sello

Alianza Bibilópolis, uno de los sellos editoriales de más prestigio dentro del fantástico español, entrará en letargo tras cinco años de actividad ininterrumpida, en los que ha dejado obras de enorme interés y repercusión. Luis G. Prado, su editor, pone en marcha otro proyecto debido a problemas de distribución con Bibliópolis, a través del que tiene previsto sacar a la venta además obras que transciendan a la fantasía. Alamut, denominación de la nueva editorial, nace con la reedición de la primera novela de la saga de Geralt de Rivia, "El último deseo", del autor más importante de su catálogo, el genial polaco Andrzej Sapkowski, precisamente descubierto por Luis gracias a su traductor, Faraldo, "La leyenda de la piedra", de Barry Hughart, novela galardonada con el Premio Mundial de Fantasía, el libro histórico "Hijos de Esparta", de Nicholas Nicastro, y el thriller de misterio "Muerte en Breslau", de Marek Krajewski, centrado en la Alemania nazi de 1934.

Precisamente el futuro de la saga de Geralt de Rivia es una de las preocupaciones que mantiene el lector asiduo de Bibliópolis. Luis G. Prado ha asegurado que se mantendrán las portadas y los formatos en la misma editorial, sólo que con tiradas reducidas, para que los aficionados puedan conservar la estética. Las reediciones de los últimos libros que narran las aventuras de Geralt se pondrán a la venta ya en Alamut, con portadas alejadas de la habitual apariencia de "espada y brujería", obra del argentino Alejandro Colucci, y más centradas en los personajes. "La Dama del Lago", el próximo título, está aún en proceso de traducción y no se conoce fecha orientativa de publicación. La saga saldrá, según Luis, en formato coleccionista cuando sea el momento.

Aparte de los problemas de distribución, Luis G. Prado ha dejado claro que Alamut no seguirá los pasos iniciados por Bibliópolis, y los temas a tratar en sus publicaciones serán considerablemente más variados. La novela histórica, de misterio o de aventuras tendrán cabida en un fondo editorial variado y ambicioso, lejano ya de las arriesgadas aventuras editoriales protagonizadas por Luis en el pasado. En sus propias palabras, Alamut "apostará por lo seguro". Para conocer más detalles sobre la nueva editorial y las impresiones de Luis G. Prado sobre el mundo del fantástico español, os recomendamos una entrevista que el editor tuvo a bien conceder a Fantasymundo:

www.fantasymundo.com/articulos/1326/entrevista_luis_garcia_prado_editor_bibliopolis_alamut

Alejandro Serrano



X-Men: Complejo de Mesías

Más aventuras para la patrulla mutante

Desde que la Bruja Escarlata lanzó el Día M su hechizo mediante el que los homos superiores se extinguirían, no ha vuelto a nacer un nuevo mutante en el mundo. Además la población mutante se ha visto literalmente diezmada por todos los acontecimientos relacionados con esos sucesos. Pero todo esto podría cambiar, con el nacimiento de un bebe que ha sido capaz de evitar la magia, dando esperanzas de que el hechizo puede ser superado.

Tras descubrir el nacimiento de este nuevo mutante, la Patrulla emprenderá su búsqueda de la jovencísima y débil esperanza. Pero no estarán solos, hay más gente detrás de este recién nacido. ¿Será este el último atisbo de salvación para los mutantes?

El aclamado Ed Brubaker, responsable de la muerte del Capitán América o de la estupenda última etapa de Daredevil, escribe esta historia junto con Marc Silvestri (X-Men, Darkness).

X-Men: Complejo de Mesías
Ed Brubaker y Marc Silvestri
PVP: 2.9 €

■Miguel Pérez

Edición limitada de Barbie Mariposa DVD + Peluche

Celebrando los éxitos



El DVD de Barbie Mariposa, que se ha mantenido la lista de DVD´s más vendidos durante los últimos meses consiguiendo superar los 23.000 ejemplares en España reaparece el 25 de junio en una edición limitada compuesta por el DVD de Barbie Mariposa más el cariñoso peluche de Zinzie, el conejito y mejor amigo de Mariposa. Esta enternecedora edición limitada será el regalo perfecto para todas las amantes de Barbie al comienzo de sus vacaciones de verano.

Mariposa ™ es un hada, a la que le encanta leer y soñar con el mundo más allá de su hogar en el País de la Luz™. Este maravilloso mundo está protegido por la luz que ilumina las mágicas flores reales, pero cuando la Reina Maribella es envenenada por la malvada hada Henna, esta protectora luz comienza a desvanecerse, poniendo en peligro a la Reina. El bienestar y la seguridad de El País de la Luz™ dependerá ahora de la valiente Mariposa™ y sus amigas las hadas, que tendrán que viajar más allá de las seguras fronteras de su mágico mundo en busca del antídoto que salvará a su Reina. ¡Únete a Mariposa y sus amigas las hadas en esta emocionante aventura que las transformará para siempre!

La película de animación Barbie™ Mariposa™ incluye contenido extra que estimula la imaginación de los más pequeños ofreciéndoles horas de divertidas actividades:

El Juego de las Purpurizadoras. Juego interactivo en el que podrás ayudar a las hadas a vestirse para asistir al baile.

Avance de trailers. Encontrarás escenas de otras películas de Barbie y nuevas sorpresas que llegarán próximamente.

■Belén Quintana

Canciones de amor en Lolita´s Club

Mafia, drogas y acción

Universal Pictures Iberia anuncio el lanzamiento en DVD de Canciones de amor en Lolita´s club, una película de Vicente Aranda basada en la novela del mismo nombre escrita por Juan Marsé. El film que salio a la venta en DVD el 25 de junio está protagonizado por Eduardo Noriega, que interpreta a dos hermanos mellizos con vidas muy diferentes, y Flora Martínez en el papel de una joven colombiana que ejerce de prostituta en un bar de alterne.

Mafias, prostitución, violencia, drogas y blanqueo de dinero conforman el telón de fondo de la historia de Raúl y Valentín (Eduardo Noriega), dos hermanos mellizos con vidas muy diferentes: Raúl es un violento policía expedientado por su brutalidad que se encuentra en el punto de mira de ETA y de las mafias de la prostitución. Valentín, su hermano, padece una discapacidad intelectual y vive enamorado de Milena (Flora Martínez), una de las prostitutas del club de carretera donde éste trabaja como “chico para todo”.

Los destinos de ambos hermanos vuelven a cruzarse dramáticamente cuando Raúl decide desaparecer una temporada de la policía y regresar a visitar a su familia. A partir de ese momento se establecerá una peligrosa relación a tres bandas, complicada por los lazos que el policía y la prostituta mantienen con las mafias de la droga y la prostitución.

Canciones de amor en Lolita´s club sale a un precio recomendado de 19,95€.

■Belén Quintana







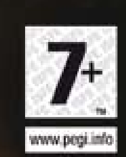


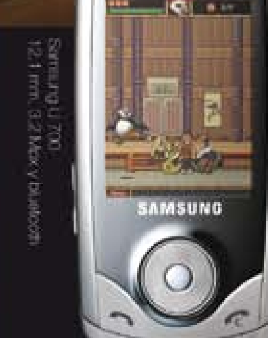
EL JUEGO DE MÓVIL











Samsung U 700
12.1 mm. 3.2 Mpx y bluetooth

envía un SMS gratis
con KUNGFU al 222

o descárgatelo en
Orange World > Videojuegos

orange™

Precios de descarga (I.I. incluidos): Peninsula y Baleares 3.48EUR; Canarias 3EUR; Melilla 3.12EUR; Ceuta 3.09EUR.
Precios de conexión (I.I. incluidos): Peninsula y Baleares 0.69EUR; Canarias 0.60EUR; Melilla 0.62EUR; Ceuta 0.61EUR.

Conoce a Miss Julio

PATRICIA ARELLANO



Edad: 26
Profesión: Profesora de esgrima
Residencia: Madrid

¿Qué clase de hombres te gustan?
Me encantan los soldados. Me engustan los hombres con uniforme y con grandes pistolas, son muy sexys. Hay algo en ellos que me hace desear tenerlos a mi lado.

¿Algún hobby?
El oro, me encanta el oro. Joyería de oro, cubiertos de oro, figuritas de oro, cualquier cosa de oro. Necesito un hombre capaz de colmar mis doradas fantasías. Hay tantos objetos dorados que deseo, como tener ropa interior dorada.

¿Cuál es tu libro favorito?
Estoy leyendo un libro llamado "Soldado Solitario". Trata de un soldado que se enamora de una stripper de otro país mientras están en guerra. La familia de ella no le permitirá verla a causa de la guerra.

¿Qué te excita?
Las explosiones. Me encantan. Son un símbolo de puro poder. No me gusta hacer volar cosas, pero me encanta ver a un hombre hacerlo, es tan sexy…es como si él me dice: "BAM, señorita te voy a destruir con mi amor explosivo". Me vuelve loca.

¿Qué es lo que no te excita?
Hombres que no vuelan cosas.

¿Cuáles son tus planes de futuro?
Me encantaría alistarme en el ejército. La gente me dice que tengo una voz dulce y creo que sería una fantástica informadora, y así podría conocer a muchos hombres fornidos y ver muchas explosiones.

Todas las fotos en el próximo número de B.C.

